LES HEURES DE LOISIR

LIBRAIRIE PITTQUE DE LA JEUNESSE
R. Ste Anne 57.

INTER FOLIA FRVCTVS



J. M. ANDRADE



LES

HEURES DE LOISIR.

IMPRIMERIE A. FRANÇOIS ET COMPAGNIE,
32, rue du Petit-Carreau.



Imp. d'Aubert & Cie.

LES

HEURES DE LOISIR.

PETIT MANUEL

DES

JEUX DE L'ENFANCE ET DE LA JEUNESSE.

PAR Mme TH. MIDY,

Auteur des *Infortunes de Minette*, de plusieurs Ouvrages d'éducation, et d'une brochure ayant pour titre : *La Vie et la Mort du duc d'Orléans.*

PARIS,

LIBRAIRIE PITTORESQUE DE LA JEUNESSE,

57, RUE SAINTE-ANNE.

AUX MÈRES.

Indiquer à la jeunesse rieuse, turbulente et pleine d'une activité qui déborde, quel emploi elle peut faire de ses heures de loisir. — Offrir un stimulant aux enfants faibles, languissants, débiles, en leur donnant le désir de prendre un exercice qui doit nécessairement développer leurs forces, ou des distractions qui peuvent amener

le rire sur une bouche plus sérieuse que ne le voudrait la tendresse maternelle, tel est le but que nous nous proposons.

Au reste, et comme nous avons composé ce petit volume à l'aide de renseignemens et d'indications prises dans les ouvrages spéciaux, nous ne revendiquerons d'autre mérite que celui de nos bonnes intentions et de nos sympathies; et si nos jeunes lecteurs, si leurs mères nous en tiennent compte, nous nous estimerons heureux et suffisamment payé de nos peines.

PREMIÈRE PARTIE.

LES PLAISIRS DE L'HIVER.

LES JEUX EN PLEIN AIR.

Un des plus beaux jours de l'hiver vient de se lever, et le soleil, perçant la brume, fait briller les mille facettes de ces diamants étincelans dont le givre a semé nos arbres pendant la nuit dernière. C'est aujourd'hui jeudi, quel plaisir! quel bonheur! Bien fourrés, chaudement vêtus, vous irez tantôt vous ébattre, courir sur cette terre séchée par la gelée, qui craque en frémissant sous les pas des piétons, et vous remplirez de vos cris joyeux les

jardins et les cours de vos maisons, le Luxembourg, les Tuileries, le Palais-Royal, les Champs-Elysées; car tout cela vous appartient comme appartiennent aux jeunes couvées les bois et les prairies où leurs mères ont bâti leurs nids aux premières approches du printemps.

Courez, courez; le temps passe et s'envole, et tout ce qui n'est pas travail doit être jeu pour la jeunesse.

Ici, dans ce vaste jardin, que les petits enfans accourent au plus tôt, apportent avec eux leurs quilles bien aimées! Vite, vite, je vais vous aider; rangeons-les en carré ou bien en rond si vous le préférez, puis, une fois les choses en place, visez bien adroitement la quille du milieu, car si vous la jetez à terre, la partie qui se joue ordinairement en neuf points, sera gagnée pour vous d'une seule fois, la quille du milieu comptant pour neuf, et les autres ne valant chacune qu'un seul point. Mais surtout faites vos efforts pour que la boule que vous lancez ou que vous roulez abatte chaque fois une quille, sans quoi vous serez poursuivi par le cri du honteux: — Chou blanc! dont vous régaleront vos jeunes camarades.

Et vous, petites filles, si sveltes, si rieuses, si jolies, voici vos cordes, vos cerceaux, courez après ceux-ci, lestement, sans vous arrêter, en ayant soin de les frapper et de les diriger avec adresse à l'aide du petit bâton conducteur, car sans cela, le cerceau indocile, déviant de sa route, tomberait aussitôt. — Quant à la corde, ai-je besoin de vous dire les tours, les doubles tours, les triples tours que vous pouvez lui faire décrire en la croisant au-dessus de vos têtes; en la faisant passer avec grâce, avec légèreté sous vos pieds? — Cela ne peut s'indiquer; mais au Palais-Royal, aux Tuileries, partout, n'aurez-vous pas l'exemple de vos jeunes compagnes; et, pour ces sortes de choses, la démonstration pratique vaut mille fois la théorie.

Je n'ai pas besoin de vous dire non plus comment un volant, renvoyé tour-à-tour d'une raquette sur l'autre par deux jeunes filles, témoigne de leur coup-d'œil et de leur adresse en se tenant long-temps en l'air sans tomber. — Rouges d'émotion et de plaisir, livrant leurs cheveux à la bise glacée comme elles les livreront plus tard aux tièdes brises du printemps — sans s'en apercevoir, sans les sentir — c'est un vrai

plaisir de les voir ainsi, le cou tendu, l'œil invariablement fixé sur le volant, objet de leur inquiétude et de leur préoccupation, avec le cœur palpitant de la crainte de voir s'interrompre une partie qui déjà compte deux à trois cents coups.

Sans doute vous connaissez aussi le jeu des Couronnes; c'est une autre manière de jouer au volant : deux jeunes filles se placent à distance; chacune d'elles tient à sa main un petit bâtonnet et une couronne d'un poids très léger; par l'une la couronne est lancée, et retenue par l'autre qui doit la recevoir sur le bâtonnet et la renvoyer à son tour. Il y a dans ce jeu-là un souvenir du jeu de bague avec un souvenir du jeu de volant.

Le Colin-Maillard est, à mon avis, l'un des jeux les plus amusants, je veux dire un de ceux où l'on rit le plus, et la raison en est toute simple, si l'on s'en rapporte au proverbe qui dit : Plus on est de fous, plus on rit; car, à ce jeu-là, on peut être autant de joueurs qu'on le désire.

Après qu'on a tiré au sort qui sera le Colin-Maillard, on bande les yeux du pénitent avec une cravate ou avec un mouchoir, et l'on se

range en cercle autour de lui. — Chaque personne ayant soin de s'esquiver dès que le Colin-Maillard avance vers elle, les bras tendus, car, si l'on est pris et reconnu, on devient à son tour Colin-Maillard. Au reste, comme il est assez difficile de reconnaître une personne au toucher, on n'est pas reconnu pour être pris. — Vous êtes cinq; — quatre d'entre vous s'adossent chacun ou chacune à un arbre, en sorte que vous formiez un carré, tandis que le cinquième se tient au milieu, et guettant, comme un chat guette la souris, l'instant de s'emparer de l'une des places des autres joueurs, car ceux-ci doivent sans cesse faire entre eux l'échange des endroits où ils se sont fixés d'abord, et celui qui se voit ainsi remplacé prend à son tour la place du. . . . . mais non, je ne veux pas vous le nommer, et je vous dirai seulement que ce jeu s'appelle les *Quatre Coins.*

Certes, la matinée est belle, je ne m'en dédis pas, mais le froid est piquant, et toutes ces jeunes filles vont rentrer, car c'est assez pour elles de deux ou trois heures passées dehors. Vous, Messieurs, si vous m'en croyez, vous continuerez votre promenade jusqu'aux Champs-Élysées où

vous retrouverez vos frères aînés, occupés à jouer une partie de *Balle*.

Vous y jouerez aussi, enfans, quand votre petite main, potelée ou fluette, sera devenue mâle, énergique, puissante, comme sont celles de ces joueurs.

Voyez, voyez quel beau coup! quelle adresse! quelle vigueur! et cela rien qu'avec la main gantée. — Quel plaisir c'est de voir monter ainsi, plus haut que le sommet des plus grands arbres, et paraissant devoir se perdre dans les nuages, cette balle qui semble ne redescendre qu'à regret, comme si elle savait le sort qui l'attend, et qu'il n'y a pas de repos à espérer pour elle, puisque l'autre joueur se dispose déjà à l'envoyer plus haut encore, si la chose lui est possible.

Allez-vous-en un peu plus loin; là, c'est une partie de Paume que vous verrez, mais la différence n'existe entre cette manière de jouer à la balle et la précédente, que parce qu'ici vous la repoussez avec une petite raquette, forte, serrée, élastique, vibrante, dont les effets sont merveilleux.

Décidément le froid arrive insupportable avec

la nuit; rentrez chez vous; racontez à vos mères les exploits que vous avez vus, et, pour bien finir cet heureux jeudi, faites une partie d'oie, de loto ou de dominos, dans laquelle je vous guiderai.

Le jeu de l'*Oie* se joue ainsi : On convient d'abord de ce qu'on doit payer chaque fois qu'il se présentera pour l'un des joueurs une rencontre ou accident, depuis le n° 1, qui est le premier dont on part, pour arriver au n° 63, n° gagnant, celui qui représente le jardin de l'oie. Mais, pour arriver à ce jardin, il y a mille et une difficultés; tantôt, lorsqu'on croirait en être proche, il faut rétrograder, s'en éloigner de nouveau; tantôt on arrive sur une des rencontres du jeu qui forcent de s'arrêter court, et de laisser jouer les autres joueurs, un ou deux tours, en se contentant de les regarder. Pour commencer, ayez, avec le tableau du jeu de l'oie, deux dés que vous agitez chacun votre tour, et que vous jetez sur le tableau. Alors, suivant les points que vos dés vous présentent, et si, par exemple, vous amenez trois et cinq, — vous placez aussitôt votre marque ou jeton (qui doit différer de couleur de

ceux de vos camarades, afin de s'y reconnaître) sur le n° 8, puis, celui qui joue après vous prend à son tour sa place sur la case que lui assigne le point que marque ses deux dés réunis. — Mais, comme il est de règle fondamentale que jamais on ne peut marquer sur une oie, si le point qu'indiquent les dés vous conduit sur un nombre où il y en ait une, il faut redoubler, et passer outre, c'est-à-dire aller au quatorze, si vous aviez sept ; au dix, si vous aviez cinq ; enfin, si deux ou trois fois, ou même plus, vous amenez les nombres où sont les oies, il faut toujours marcher en doublant, jusqu'à ce qu'il n'y en ait pas. Si l'un des joueurs n'ayant plus que quatre ou cinq nombres à parcourir pour arriver au jardin de l'oie, amène un point plus fort, il doit, une fois arrivé dans ce jardin, rétrograder d'autant de points qu'il en a de surplus.

Il arrive souvent qu'au commencement du jeu on amène le chiffre 9, ce qui peut se faire de deux façons, savoir : avec les 4 et 5 qui peuvent donner les dés, ou bien avec les 6 et 3 qu'ils peuvent amener également ; alors, comme les oies sont disposées de 9 en 9, et qu'en doublant toujours on arriverait ainsi au n° 63 qui porte

le jardin de l'Oie, il faut que celui qui amènera 6 et 3 s'en aille au nº 26, où sont figurés deux dés. Celui qui fera 5 et 4 ira au nombre 53, où sont encore figurés deux autres dés.

Celui qui amènera 6, où il y a un pont, doit payer le prix convenu d'abord, et s'en aller au nombre 12 pour se noyer sous le pont, où il restera jusqu'à ce que son tour de jouer soit revenu.

Celui qui ira au nombre 19, où il y a une hôtellerie, doit y rester à s'y reposer, après avoir payé le prix convenu, jusqu'à ce que chacun des autres joueurs ait deux fois jeté ses dés.

Celui qui amènera le nombre 31, où est un puits, paie le prix convenu, et reste là jusqu'à ce qu'un autre, amenant le même point, vienne prendre sa place, tandis que lui ira prendre celle du joueur qui vient de le retirer.

Celui qui amènera le 42, où se trouve le labyrinthe, retournera au nombre 30, après evoir payé le prix convenu. Pour celui qui ira au nombre 58, où sont deux os en croix sous une tête de mort, il recommencera de nouveau, après avoir payé sa redevance.

Le résumé de tout cela doit se faire ainsi :

On paie à titre d'amende, je suppose, un sou pour le pont, un pour l'hôtellerie, un pour le puits, un pour la prison, un pour la mort, et de toutes ces amendes réunies dans une corbeille, on paiera le gagnant, c'est-à-dire celui qui le premier arrivera dans le jardin de l'Oie.

—

DOMINOS.

Le jeu doit se composer de 28 dés que vous mêlez bien avant la partie, et après les avoir retournés à l'envers. Alors chaque joueur en prend six, et le reste est pour le talon.

Après quoi, et lorsqu'on a tiré au sort qui jouera le premier, celui qui doit poser met son domino à plat et à découvert sur la table, en accusant tout haut les chiffres qu'il porte, et si ce dé est un double, au lieu de le poser en longueur, comme les précédens, on le pose en largeur; et, si ce double porte les mêmes chiffres que le domino posé à l'autre bout du jeu, vous

dites alors : six partout, ou cinq; ou as, ou blanc, suivant le point dont ils sont couverts; il arrive alors que, si personne n'a plus, dans son jeu, de ce point qui ferme la ligne dans les deux bouts, chacun des joueurs est obligé de dire : je boude et d'abattre ses dominos. Si, au contraire, il doit rester encore du point annoncé, le premier qui a dit je boude, doit prendre un dé au talon et successivement tout ce qui en reste, du moins jusqu'à ce qu'il trouve le point dont il a besoin; cela s'appelle *pêcher*.

Cependant on convient souvent de ne prendre qu'un seul domino au talon en pareil cas, et, si l'on n'amène pas ce dont on a besoin, c'est le joueur de droite qui doit continuer; or, dans le cas où il y aurait encore du point demandé dans le jeu des joueurs, et où le double n'aurait pas encore été mis, celui qui l'a se hâte de le mettre, si c'est son tour à poser, afin de continuer autant qu'il le peut l'embarras de ses adversaires.

Celui qui en arrive le premier à épuiser ses dés, dit, lorsqu'il place le dernier : je fais domino, ce qui veut dire partie gagnée, et chacun des autres joueurs doit lui payer un nombre de points égal à ceux qui lui restent en main.

JEU DU LOTO.

Ce jeu se compose de vingt-quatre tableaux ou cartons couverts de numéros.

Ces cartons sont de quatre couleurs différentes : bleus, rouges, jaunes, verts.

Un petit sac contient des jetons en verre transparent. Un autre sac est rempli de numéros, depuis un jusqu'à quatre-vingt-dix ; ces numéros sont collés sur de petits morceaux de bois qui ont la forme d'un dé.

Chacun des joueurs prend devant lui deux ou trois ou quatre tableaux, suivant le nombre de personnes qui jouent, et les étale devant lui.

Chacun prend aussi dans sa main une petite poignée des jetons transparents que nous avons dit. Alors un des joueurs se charge de tirer les numéros et les nomme tout haut, au fur et à mesure qu'il les tire du sac. C'est là le moment du silence et l'attention, car chaque fois que vous en entendrez appeler un nouveau, il faut s'assurer d'un coup d'œil si ce numéro n'est pas sur vos cartons, et, dans ce cas, le marquer aus-

sitôt. Celui dont un des cartons se trouve couvert le premier a gagné la partie.

Il y a encore une autre manière de jouer le loto; pour cela, on a d'autres jetons que ceux qui servent à marquer sur les cartons les numéros sortis; ces jetons vaudront un centime ou un sou, ou plus, selon les conventions que vous aurez faites; ainsi, lorsque vous serez convenus que chaque jeton vaudra un centime, si vous en mettez dix dans la corbeille, vous y aurez un enjeu de deux sous.

Alors, et lorsque vous jouez, chaque n° sortant, qui se trouvera sur vos cartons, doit vous être payé : — l'extrait un jeton; — l'ambe, deux; — le terne, trois; — le quaterne, quatre; — le quine, cinq.

LES JEUX DE CARTES.



LES PETITS JOUEURS DE CARTES.

LES JEUX DE CARTES

BATAILLE.

POUR l'ordinaire, on joue ce jeu à deux, après avoir partagé les cartes également, c'est-à-dire à chacun deux couleurs complètes.

A ce jeu-là le Roi est la première carte, celle qui doit emporter les autres, ainsi de suite.

Lorsque chacun a dans sa main son paquet de cartes, et qu'il l'a bien battu, celui qui doit jouer le premier

jette sa carte de dessus, l'autre en fait autant, et la plus forte emporte la levée que le gagnant place au-dessous du paquet qu'il tient dans sa main. C'est lui qui recommence ensuite à jouer, en jetant sur la table une carte que son adversaire prend à son tour, s'il la couvre d'une plus forte, autrement c'est encore le même joueur qui emporte cette nouvelle levée; et l'on continue d'en user ainsi jusqu'à ce que, un des joueurs jetant un roi, une dame ou un dix, ou toute autre, l'autre se trouve jeter une carte pareille, c'est-à-dire un roi sur un roi, un dix sur un dix, ainsi de suite; ce coup s'appelle une *bataille*; en ce cas-là, personne ne prend; on jette encore chacun une carte sur table par dessus les premières, et c'est, comme d'ordinaire, la plus forte du second coup qui emporte les 4 cartes.

Parfois il arrive qu'après une bataille composée de deux dix, par exemple, il arrive une rencontre de deux as, deux neufs, deux valets ou n'importe quelles autres cartes, alors c'est un coup de fortune qui se prépare pour celui qui relève une si riche moisson, car, puisque c'est toujours la plus haute carte qui emporte la

plus basse, dès que l'on a sa main bien emplie d'as et de figures, la ruine de l'adversaire doit arriver bientôt, et elle arrive effectivement avec sa dernière carte.

—

LE JEU DE L'ENFLE.

On joue ce jeu avec un ou plusieurs jeux de cartes, suivant qu'on est plus ou moins de personnes à le jouer. On peut prendre de 4 à 10 cartes, et, comme il est avantageux de jouer le premier, on tire au sort afin de savoir qui ce sera. Lorsque les cartes sont distribuées et l'enjeu mis, le joueur qui est placé à la gauche de celui qui a donné, jette sur la table la carte qu'il lui plaît; chacun alors doit en donner de même couleur, c'est-à-dire du pique, si c'est du pique, du carreau, si c'est du carreau, et celui qui a joué ramasse toutes ces cartes qu'il met dans son jeu. — Mais, si l'un des joueurs en manque, il dit : j'enfle; et il se trouve forcé de

prendre cette levée pour lui, quelque volumineuse qu'elle soit. — Or, comme pour gagner la partie il faut s'être débarrassé le premier de toutes ses cartes, enfler n'est pas un symptôme de bonheur et de gain.

—

JEU DU PETIT COMMERCE.

On y joue trois ordinairement, et dans le jeu dont on se sert, on ne laisse que cinq cartes de chaque couleur, savoir : l'as, le roi, la dame, le valet, le dix. Ce jeu, on le mêle bien, puis on donne cinq cartes à chacun, par trois et par deux, ensuite on étale sur la table les cinq cartes restantes. Alors celui qui doit jouer le premier prend une de ces cartes, et met à sa place une de celles qu'il tient dans sa main; après lui, les autres joueurs en font autant jusqu'à ce que, grâce à ces échanges, il y en ait un qui réunisse dans son jeu les cinq cœurs, ou les cinq carreaux, enfin cinq cartes de même couleur.

Alors, la partie est gagnée par celui-là.

JEU DU VINGT-ET-UN.

On y joue en nombre indéterminé. Un seul jeu de cartes complet suffit pour dix ou douze personnes.

Chacun prend d'abord une vingtaine de jetons, et l'on convient de leur valeur représentative, soit un centime, soit un sou, soit deux.

Celui qui donne s'appelle banquier; c'est lui qui paie les lots gagnans. Pour commencer, dès qu'il a bien mêlé les cartes et fait couper, il distribue deux cartes à chacun des joueurs en deux tournées, une chaque fois. A celui qui se trouve avoir alors 21 d'emblée, le banquier paie le double de ce qu'on est convenu de payer le 21 ordinaire.

Avoir 21 d'emblée, c'est avoir dans la main, lorsque le banquier a distribué les cartes, soit un as et une figure, soit un as et un dix; car à ce jeu l'as compte ou pour un, ou pour onze, suivant l'intérêt du joueur; pour les autres cartes, elles ont leur valeur naturelle. Une fois que chacun a regardé ses cartes, on en demande

selon ses besoins. Supposez donc que vous ayez deux as, que vous demandiez une carte au banquier et qu'il vous vienne un neuf, vous compterez un de vos as pour un, l'autre pour onze, et vous direz : j'ai 21.

Alors le but étant rempli, vous poserez vos cartes et laisserez jouer les autres après avoir reçu le prix convenu pour votre 21 des mains du banquier. Si, au cas contraire, c'est lui qui a dans son jeu 21 d'emblée, chacun doit lui payer une somme égale à celle qu'il en aurait reçue, et lui, recommence à donner des cartes, car tout le monde doit abattre les siennes; mais, pour cette fois, il n'a pas besoin de battre de nouveau ni de faire couper.

Une fois les 21 d'emblée ainsi comptés, le joueur qui se trouve à la droite du banquier, demande une carte, puis une seconde, jusqu'à ce qu'il ait 21, ou le plus près possible de ce nombre. Lorsqu'il en est ainsi, il dit simplement je m'y tiens, il attend la fin de la partie, et c'est à son voisin de droite à parler; mais lorsqu'il a dépassé ce nombre, il dit : je suis crevé, et il lui faut payer un jeton au banquier. Cependant le mieux serait encore d'attendre la

fin de la partie sans rien dire, car si le banquier crève à son tour, dès lors on n'a plus rien à lui payer.

La prudence doit être au 21 l'une des premières qualités du joueur, et lorsqu'on a plus de 15 dans la main, il est prudent de s'y tenir; mais quand on a 15 seulement, on peut encore espérer un quatre, un cinq, un six; à seize, c'est trop chanceux et l'on doit craindre de voir arriver une grosse carte qui ferait crever.

Pour le banquier (et chacun doit être banquier à son tour), il ne doit pas calculer ainsi, parce que, pourvu qu'il ne crève pas, il est pour lui du plus haut intérêt d'approcher du nombre voulu; car, lorsque vient la fin de la partie, s'il a 20 dans la main, il ne donne rien à personne, et dit : je paie en cartes. Il est bien entendu que ce n'est seulement que quand tous les joueurs sont servis, que le banquier se sert des cartes à lui-même; alors, s'il obtient 21, il reçoit un jeton de chacun des joueurs qui ont un point inférieur; ceux qui comme lui ont 21 ne lui donnent rien, non plus que ceux qui ont crevé; mais lui, s'il crève, doit un jeton à chacun des joueurs, les crevés exceptés. Là finit la partie.

JEU DU NAIN JAUNE.

Il faut avoir d'abord, pour jouer à ce jeu, un tableau représentant au milieu un Nain jaune tenant à la main un sept de carreau. Aux quatre coins de ce tableau sont figurées quatre autres cartes : en haut, sur le coin droit, la dame de pique ; à sa gauche, le roi de cœur ; en bas, à gauche, le valet de trèfle ; à droite, le dix de carreau. Si l'on n'avait pas ce tableau, il suffirait de poser sur le tapis de la table et d'y attacher avec des épingles les cartes susnommées.

On peut jouer à ce jeu trois au moins, huit au plus. On donne à chacun une certaine quantité de jetons qui ont une valeur convenue. On tire au sort à qui fera ; puis le donneur distribue 15 cartes à chaque joueur, en ayant soin de les donner par trois quand on ne joue que trois, et alors il en reste 7 au talon. A quatre personnes on en n'en donne que 12, et le talon en a 4. A cinq personnes on donne 9 cartes, et le talon en a 9. A six personnes chacune en a 8, le talon 4. Si l'on est sept personnes, on a 7 cartes

chacun, le talon en a 3. Enfin, si l'on joue huit, on n'en donne que 6, et le talon en garde 4.

Avant de distribuer les cartes, on doit avoir soin de garnir le tableau. Chaque joueur met alors sur le dix un jeton; sur le valet deux; sur la dame trois; sur le roi quatre, et sur le Nain cinq.

Les cartes ont à ce jeu leur valeur ordinaire : le roi est la première, l'as la dernière.

Il est avantageux d'avoir dans la main plusieurs cartes qui se suivent, comme 4, 5, 6 par exemple, parce qu'alors on peut les jouer à la file jusqu'à celle qui manque, en disant : 4, 5, 6 sans 7. C'est alors au joueur qui suit à dire à son tour, en reprenant où vous avez fini : 7, 8 sans 9, ou 7, 8, 9, 10 sans as. S'il arrive parfois qu'un joueur puisse ainsi se défaire de toutes ses cartes, cela s'appelle faire Opéra. Alors, non seulement le gagnant prend pour lui tous les jetons qui garnissent le jeu, mais chaque joueur lui donne encore un nombre de jetons égal aux points qui lui restent dans la main. — Le plus beau coup, mais il arrive rarement, c'est quand le premier en cartes fait opéra, car chacun des joueurs ayant alors son

jeu complet, se trouve avoir une énorme quantité de jetons à lui payer.

La levée appartient à celui qui met une carte supérieure aux autres cartes jouées, alors il *rejoue* de nouveau sans avoir égard à son tour, puis il s'arrête, comme il est dit précédemment, dès que la carte suivante lui manque. Cela continue de la sorte jusqu'à ce qu'un des joueurs jette sa dernière carte; alors tout le monde abat son jeu et paie au gagnant un nombre de jetons égal aux points qui lui restent en main.

On peut emporter les levées d'une couleur sur l'autre.

Et quand on joue sur table une des cartes correspondantes à celles du tableau, on prend pour soi les jetons qui s'y trouvent; du reste, ces cartes-là, qu'on appelle les belles cartes, deviennent fort onéreuses lorsqu'elles restent dans les mains, car alors il vous faut doubler l'enjeu ou la bête qui se trouve sur chacune des cartes qui figurent au tableau.

—

L'AS QUI COURT.

On prend, dans un Jeu de piquet, autant de cartes qu'on est de personnes. Chacune de ces personnes en tire une au hasard, en ayant soin d'observer avant tout qu'il y ait dans les cartes un roi et un as. Celui des joueurs auquel est échu l'as le donne à son voisin, en disant : l'as court. Le second le prend en échange de sa carte, ensuite il le propose à son voisin de droite, en répétant : l'as court; cet autre en use de même à son tour jusqu'à ce que l'as, en courant ainsi, arrive dans la main de celui qui a le roi, et qui dit aussitôt : l'as s'arrête. Celui entre les mains duquel l'as est ainsi arrêté est obligé de donner un jeton à chacun des autres joueurs.

JEUX DE SOCIÉTÉ.



LA MAIN CHAUDE.

JEUX DE SOCIÉTÉ.

—◎—

LA MAIN CHAUDE.

En nous soumettant, comme nous le devons, au proverbe qui dit : A tout seigneur, tout honneur, nous allons vous parler d'abord du jeu de la main chaude, célèbre par son ancienneté, et par sa simplicité, digne des temps antiques.

On tire au sort quelle personne se chargera du rôle de pénitent. Si le sort tombe sur une petite fille ou une demoiselle, elle doit choisir un petit garçon ou

un jeune homme pour son confesseur, et réciproquement.

Supposons qu'un jeune homme soit le pénitent, la confesseuse qu'il a choisie s'assied dans un fauteuil, et, le faisant agenouiller devant, lui fait poser la tête sur ses genoux, en sorte qu'il ne puisse rien voir. Alors le pénitent place une de ses mains sur son dos, et la présente ainsi aux joueurs placés en cercle autour de lui.

Un d'eux frappe légèrement la main du pénitent qui cherche à deviner, en se retournant avec prestesse, soit dans l'attitude, soit dans le sourire de ceux qui sont là, quel est celui qui l'a frappé. S'il ne devine pas, c'est à recommencer, jusqu'à ce qu'il tombe juste; alors le joueur deviné devient pénitent à son tour, et se choisit un confesseur.

—

PINCE SANS RIRE.

Il faut, pour jouer ce jeu-là, que chaque joueur pince le nez, le menton, ou toute autre

partie du visage de son voisin ou de sa voisine ; si le *pincé* se met alors à rire, il donne un gage.

Il faut encore avoir soin, en se pinçant ainsi, d'adresser au patient des questions burlesques, folles, bizarres, enfin, comme celui qui rit doit donner un gage, il est de l'intérêt de chaque joueur de tâcher de faire rire les autres.

SAUVE QUI PEUT.

Il ne s'agit que d'improviser une petite histoire dont le dénouement a pour but de faire donner des gages. Ainsi, une personne dira : Voici un événement qui a mis hier en émoi tout le village de Saint-Mandé : Une dame et trois cavaliers passaient sur la route voisine ; des voleurs sortent d'un taillis le pistolet au poing ; un des cavaliers se place au devant de la dame, pour la protéger ; le second tire son poignard pour la défendre, mais le troisième s'enfuit comme un lâche, en criant à tue tête :

Sauve qui peut! — A ce cri, tous ceux qui connaissent le jeu se lèvent à la fois, tandis que ceux qui ne sont pas encore au courant restent assis, et paient un gage pour ce méfait.

—

LA CLEF DU JARDIN DU ROI.

Ce jeu consiste à répéter quelques phrases coupées devant lesquelles on en place d'autres, et cela sans erreur, sans se tromper d'un mot, sous peine de donner des gages.

Celui qui commence dit ceci : Je vous vends la clef du jardin du Roi.

Je vous vends la corde qui tient à la clef du jardin du Roi.

Je vous vends le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du Roi.

Je vous vends le chat qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du Roi.

Je vous vends le chien qui a étranglé le chat

qui a mangé le rat qui a rongé la corde qui tient à la clef du jardin du Roi.

Ces exemples suffisant pour faire comprendre quel est le jeu, nous nous dispenserons d'aller plus loin.

—

COTON VOLE.

Prenez un petit flocon de coton, jetez-le en l'air, au milieu d'un cercle, et soufflez-le intrépidement de manière à l'éloigner de vous, car, tous les joueurs imitant votre exemple, celui qui donnera un gage sera le souffleur assez maladroit pour avoir laissé tomber sur ses vêtemens le petit flocon de coton.

—

M. LE CURÉ N'AIME PAS LES OS.

Ce petit jeu consiste à éviter, dans la dénomination des alimens que l'on peut donner à

un curé, ceux qu'on ne peut écrire qu'avec un *o*, comme gigot, choux-fleurs, œufs, noisettes et tant d'autres.

Ainsi, lorsque le joueur chargé de recevoir les gages vous interroge en vous disant : M. le curé n'aime pas les os, que lui donnerons-nous pour son dîner? vous répondrez : du veau, du lard, des perdrix, des lentilles. — Surtout ne parlez ni d'une oie, ni d'un dindon, ou vous êtes perdus.

JARDIN DE MA TANTE.

D'abord, asseyez-vous en cercle, puis choisissez un orateur, qui devra invariablement s'exprimer comme ceci : Je viens du jardin de ma tante : Oh! le beau jardin, que le jardin de ma tante! Dans le jardin de ma tante il y a quatre coins.

Le joueur de droite répète mot-à-mot, sans s'arrêter, sans se reprendre, et s'il se trompe, il donne un gage. Cette phrase-là doit faire le

tour du cercle, et ce n'est que lorsqu'elle revient au premier qui l'a dite, que celui-là ajoute cette nouvelle phrase qui vient allonger la première : Dans le premier coin, il y a un jasmin, je vous aime sans fin. Dans le second coin, il y a une rose, je voudrais bien vous embrasser, — je n'ose. Dans le troisième coin, il y a un muguet, dites-moi votre secret. Lorsqu'on en est arrivé là, chacun se penche vers son voisin de droite, et lui confie le secret demandé.

Mais, ô désappointement! à mesure que la phrase entière fait pour la dernière fois, le tour du cercle, chaque joueur ou joueuse dit à celui ou celle qui lui a parlé bas : Dans le quatrième coin, il y a un pavot; ce que vous avez dit tout bas répétez-le tout haut. Et l'on a le chagrin de redire à haute voix, devant une troupe moqueuse et impitoyable, ce qu'on avait cru destiné seulement à une oreille amie et indulgente.

COLIN-MAILLARD ASSIS.

D'abord asseyez-vous en cercle. Ensuite désignez une personne qui doit couvrir ses yeux du bandeau de Colin-Maillard, ou, pour mieux dire, se les laisser couvrir par une jeune fille, si c'est un jeune homme, par un jeune homme, si c'est le contraire.

Lorsqu'on s'est bien assuré du plus profond aveuglement chez le Colin-Maillard, on commence par changer de place afin de le désorienter. Placé au beau milieu du cercle et sans l'usage de ses mains, il doit s'asseoir sur les genoux de la première personne qu'il rencontre. Alors tout son salut est dans la délicatesse de son ouïe, dans la sûreté de sa mémoire, le frôlement d'une robe de soie, la raideur d'une mousseline empesée, le moëlleux d'une autre étoffe; quelques ris étouffés surpris au passage, peuvent seuls le mettre sur la voie de la vérité, et lui faire deviner la personne sur les genoux de laquelle il s'est assis.

Si le Colin-Maillard devine juste, le joueur

deviné reprend sa place, autrement on frappe dans les mains pour l'avertir de son erreur, et il passe sur les genoux d'une autre personne.

—

COLIN-MAILLARD A LA BAGUETTE.

Celui que le sort a choisi pour être Colin-Maillard se place au milieu du salon, puis on lui donne à tenir une longue baguette. Tous les joueurs alors font cercle autour de lui et dansent une ronde; quand la ronde est finie, le Colin-Maillard étend sa baguette, il en touche quelqu'un au hasard, qui est obligé de la prendre par le bout qui lui est offert. En cet instant, le Colin-Maillard pousse trois cris, celui des joueurs qui a pris la baguette est forcé d'en jeter aussi trois de son côté; malheur à celui-là s'il ne sait pas contrefaire sa voix, car il est pris et devient Colin-Maillard à son tour.

JEU DU CORDONNIER.

Chacun des joueurs se choisit un nom analogue au métier de cordonnier. Il est bon d'avertir qu'on doit répondre dès qu'on entend prononcer ce nom qu'on s'est choisi — et si l'on nomme *la Boutique*, tout le monde doit se lever en disant : Eh bien! partons tous.

L'un se nomme *le Maître.*

Le garçon s'appelle *Filgros.*

Le Tranchet.	*La Semelle.*
L'Alène.	*Le Soulier.*
La Manique.	*La Botte.*
Le Tire-Pied.	*Le Cuir.*
Le Voisin.	*L'Empeigne.*
La Halle.	*Le Quartier.*
L'Argent.	*Le Talon.*

La Boutique.

C'est le Voisin qui doit commencer le jeu. Eh! bien, dit-il, mes souliers sont-ils faits? Celui qui a pris pour son nom Soulier doit vite s'empresser de répondre : Demandez à Filgros.

Filgros. — C'est au maître qu'il faut demander ça.

Le Maître. — S'ils ne sont pas finis, c'est faute de cuir.

Le Cuir. — Il y en a à la halle.

La Halle. — Oui, mais il me faut de l'argent.

L'Argent. — C'est vrai, maître, en avez-vous?

Le Maître. — Non, mais si le voisin veut m'en prêter ?

Le Voisin. — Par ma foi, non, je suis trop peu content, mes semelles et mes empeignes sont déjà usées.

L'Empeigne et la Semelle. — Parce que Filgros coud mal.

Filgros. — Du tout, c'est mon tranchet qui m'a glissé des mains.

Le Tranchet. — Ce n'est pas moi, c'est l'alène qui a fait le mal.

L'Alène. — Ça ne me regarde en rien du tout; allez vous plaindre au maître.

Le Maître. — Ah! quel guignon, quel ennui! c'en est fait, je veux fermer boutique.

En entendant ce mot boutique, tout le monde se lève en disant : Partons tous. Le jeu peut finir là en faisant donner des gages à ceux qui ne se

sont pas levés de suite au nom de boutique. Si l'on veut le continuer, le Maître n'a qu'à faire quelques reproches soit à Filgros, soit au Voisin, ou bien se plaindre de l'un de ses outils, et la discussion recommencera de plus belle.

—

LE DEVIN.

Toute la malice de ce jeu repose sur ce que, pour cacher un mot à ceux qui ignorent, et faire deviner à ceux qui connaissent le jeu, il suffira de placer le mot convenu après un meuble ou après un animal qui a quatre pieds.

D'abord, il vous faut faire placer celui qui interroge et celui qui est interrogé dos à dos, pour ôter toute idée de compérage, ensuite l'interrogateur demandera : Savez-vous combien de belles choses ont été achetées par Mlle Lucie? D'abord un magnifique écrin, un cachemire, un nécessaire, un secrétaire, une bague, des bracelets. — Vous, qui me lisez avec attention, jeune lecteur, je n'ai pas besoin de vous expliquer que le mot choisi était *bague*.

LE DEVIN DERRIÈRE LA PORTE.

D'abord on fait placer le patient derrière la porte, ou bien derrière un paravent. La société des joueurs étant, par ce moyen, hors de sa vue, une personne qui conduit le jeu lui demande :

Êtes-vous prêt ? — Oui. — Dites-moi, connaissez-vous madame B. ? ou bien madame C. ? — Oui. — Son schall ? — Oui. — Son écharpe ? Oui. — Ses gants ? — Oui. — Connaissez-vous ses souliers ? — Oui. — Son peigne ? — Oui. — *Et* son anneau d'alliance ? — Oui. — Vous connaissez donc toute sa toilette ? — L'autre répond encore oui comme toujours. Eh ! bien, puisque vous en savez si long, dites-moi par où je la tiens ?

Vous comprenez bien que celui qui ne sait pas le jeu, nommera une infinité de choses avant d'en arriver à celle qu'il faut, et chaque fois il donnera un gage. Au lieu que s'il était dans le secret, il nommerait de suite l'anneau d'alliance comme étant le seul devant lequel ait été placée la conjonction *et*, qui est le point de reconnaissance.

L'ALPHABET.

Voici un exemple entre mille de la manière de jouer ce jeu :

Les jeunes filles doivent dire j'aime mon amant, et les jeunes garçons j'aime mon amante : ensuite vous commencerez par l'A, pour arriver petit à petit jusqu'à la dernière lettre de l'alphabet. Vous direz donc : J'aime mon amant par A, parce qu'il se nomme Arthur, et qu'il est aimable, affable et aimant, je lui donnerai un agenda, je le logerai à Arpajon ; je le nourrirai d'artichauts, d'angélique, d'ananas, enfin, comme il ne saurait avoir trop d'A, je lui donnerai un bouquet composé d'amaranthe, d'althéa, d'ancolie et d'anémone.

Le jeune homme dira : J'aime mon amante par B, parce qu'elle se nomme Béatrix, parce qu'elle est belle, parce qu'elle est bonne ; je lui donnerai un bonnet de blonde, enfin je la ferai l'arbitre de mon bonheur.

En retournant la chose pour la rendre plaisante, vous pourrez dire aussi : Je n'aime pas

mon amant par B, parce qu'il est bossu, parce qu'il boit beaucoup. Je l'enverrai à Belle-Ille-en-Mer espérant ne plus le revoir, et je lui donnerai pour dernier présent : un boisseau de pois chiches pour sa nourriture ; un balai de bouleau pour la propreté de son boudoir ; une bourse faite d'un vieux bas pour mettre son argent ; enfin, un bonnet de coton brodé de blanc, de bleu, et bordé d'une bande de boutons bien pointus pour orner sa tête blaffarde et biscornue.

JEU DE L'AMI,

OU COMMENT L'AIMEZ-VOUS ?

On fait cacher derrière un paravent ou dans une pièce voisine celui que le sort a choisi, puis tout bas on propose un mot (jalousie, par exemple). Comment l'aimez-vous ? vient demander le patient à chacune des personnes de la société. — J'aime à voir à travers. — Je

l'aime verte. — Je l'aime grise. — Je l'aime comme celle d'Othello.

Sur ce dernier mot, le patient devine que c'est du mot jalousie qu'il s'agit. Je ne vous souhaite pas un jaloux de cette force-là, dit-il à la jeune fille qui l'a mis sur la voie du mot convenu, et qui, à cause de cela, doit aller prendre place derrière le paravent.

BOITE D'AMOURETTE.

D'abord, une des personnes admises à ce jeu présente à une autre une petite boîte, en lui disant : Je vous vends ma petite boîte d'amourette, qui contient trois mots : aimer, embrasser, congédier.

Le voisin de droite auquel on vient de s'adresser ainsi, répond à son voisin de gauche : qui aimez-vous, qui embrassez-vous, qui congédiez-vous ?

Celle ou celui qui est interrogé ainsi désigne

une personne qu'elle aime, embrasse effectivement celle qu'elle dit vouloir embrasser, et reçoit un gage de celle qu'elle congédie.

—

JEU DES BOUQUETS.

Chacun des joueurs compose tour-à-tour un bouquet fait avec trois fleurs; celui qui mène le jeu inscrit le nom de ces trois fleurs sur son calepin, et tout auprès celui de trois joueurs à sa volonté.

Lorsque cette précaution est prise, il interroge le faiseur de bouquets, qui a pu choisir, par exemple, la rose, le pavot, le souci;

— Que prétendez-vous faire de la rose?

— Je la mettrai sur ma table de nuit, dans un joli vase chinois que j'aime beaucoup.

— Et du pavot, qu'en ferez-vous?

— Je le mettrai dessous mon oreiller.

— Et du souci?

— Je le jetterai par la fenêtre, pour n'y plus penser et ne plus le voir.

On ne peut mieux, et je vais vous dire à présent quelle belle besogne vous avez faite : vous voulez mettre dans un vase chinois M. Charles Dubreuil, votre prétendu. Vous projetez de placer sous votre oreiller cet excellent abbé, votre vieil oncle qui, de la place où il est, vous regarde avec un air si plein de tendresse et de bonté. Enfin, vous voulez jeter par la fenêtre, afin de ne la revoir jamais, et de pouvoir n'y plus penser, votre petite sœur Juliette, qui vous aime tant, et qui ne saurait se passer de vous un quart d'heure, même au milieu de ses plus grands plaisirs.

JEU DES ÉLÉMENS.

On nomme un roi du jeu. Ce roi prend un peloton de fil, dont un bout est assez déroulé pour qu'il puisse le garder dans sa main, tout en jetant la pelote à qui il lui plaît.

Lorsqu'il jette ce peloton, il faut qu'il dise en même temps le nom d'un des quatre élémens.

— S'il dit *air*, par exemple, celui qui a reçu l'envoi du peloton doit répondre aussitôt en nommant à son tour un des habitans de l'air; si au contraire le maître du peloton a dit : eau, il faut nommer en toute hâte quelque poisson ou quelque coquillage. Si le nom de la terre a été prononcé, répondez-y par celui d'un âne, d'un cheval, d'un chat ou d'un chien, peu importe; mais vous n'aurez rien à répondre, si l'on vous jette le mot feu, puisque nous ne connaissons aucune créature humaine qui vive dans cet élément. Au reste, n'hésitez pas un seul instant, ne confondez pas les bipèdes et les quadrupèdes, les poissons et les volatiles, car chaque erreur vous coûtera un gage.

—

JEU DES DEMANDES ET RÉPONSES.

Ayez une certaine quantité de cartes blanches, inscrivez sur les unes les demandes que vous voudrez, sur les autres, les réponses qu'il vous plaira; ensuite distribuez toutes vos réponses à

une jeune fille ou femme, vos demandes à un jeune garçon, et que chacun des joueurs mêle bien ses cartes, car c'est là l'unique moyen d'avoir un résultat original. Exemple :

D. Aimez-vous les roses ?

R. Pas trop cuites.

D. Avez-vous de la discrétion ?

R. Quand il fait beau.

D. Aimez-vous les asperges ?

R. Du Bengale.

D. Allez-vous volontiers à la promenade ?

R. Pour les affaires sérieuses ?

D. Aimez-vous mieux un mari blond ou brun ?

R. Je l'aime avec des effilés.

D. Voudriez-vous avoir un beau jardin ?

R. Je préférerais qu'il fût brun.

D. Aimeriez-vous une écharpe de velours ?

R. Je l'aimerais avec beaucoup d'ombre et de l'eau.

JEU DE L'OISELEUR.

Tous les joueurs doivent se tenir en un cercle très étendu, ils sont assis, mais celle ou celui qui fait l'oiseleur reste debout au milieu d'eux.

Avant de commencer, il faut que chacun des joueurs prenne le nom d'un oiseau quelconque, dont il doit faire le cri, dès que, dans le courant du jeu, l'oiseleur vient à le nommer. Tant que celui-ci ne prononce pas celui de la chouette, les mains ne doivent pas bouger de dessus les genoux, sous peine de donner un gage, mais dès que le nom de la chouette s'échappe de sa bouche, il doit faire son cri, comme ont fait les autres oiseaux, et l'on doit voir alors toutes les mains se réfugier derrière le dos, ou de façon à ce que l'oiseleur ne puisse s'en emparer, car l'oiseau qu'il attraperait deviendrait de suite oiseleur, et l'oiseleur prendrait la place de l'oiseau, avec son nom, avec son cri. Si l'oiseleur, au contraire, n'attrape personne, il doit donner un gage et reprendre sa narration, pendant que

chaque oiseau remet ses mains sur ses genoux, jusqu'à la première alerte.

Lorsqu'il nomme la *volière*, tous les oiseaux doivent chanter ensemble. Si on y manque, il faut donner un gage, de même que l'oiseleur en doit un à son tour si, dans le cours du jeu, il a nommé un oiseau que personne n'est chargé de représenter.

Voici les noms des oiseaux qui forment la volière, avec les cris qui leur sont propres :

Le Coq : Co co ri co.

Le pigeon : Roucou-cou, Roucou-cou.

Le moineau : Piou, Piou, Piou.

Le serin : Petit fils, petit mignon.

La pie : A la cave, à la cave.

Le dindon : Pia, pia, pia, glou, glou, glou.

La chouette : Chou-ou-ou-ou.

Le canard : Can, can, can.

Le corbeau : Coua, couá, coua.

La perdrix : Quiquiriez, quiquiriez.

L'alouette : Tirliri, tirliri.

Le perroquet : As-tu déjeûné, Jacquot ?

La caille : Paie tes dettes, paie tes dettes.

Les choses ainsi convenues une fois, l'oiseleur commence un discours selon son gré, que vous

pouvez varier à l'infini, puisque ce discours n'est qu'un prétexte pour nommer à leur tour chacun des oiseaux.

Ce matin je m'en suis allé, tout droit devant moi, jusqu'auprès du moulin rouge, avec l'intention bien arrêtée d'y boire du lait; mais, comme j'allais franchir le seuil de ce moulin, voilà qu'un jeune coq (cocorico), qui courait après un dindon (pia, pia, pia, glou, glou, glou), se jette presque dans mes jambes, comme je levais les yeux vers un moineau (piou, piou, piou); si bien que j'avais la mine d'un amateur se promenant au milieu de toute une volière (cri général, mais sans remuer les mains). Mais, à ma vue, le coq (cocorico) s'en est allé d'un côté, le dindon (pia, pia, pia, glou, glou, glou) a tiré à gauche, le moineau (piou, piou, piou) seul est resté là, et peut-être qu'il y serait encore, tant il semblait se plaire sur son arbre, lorsqu'une maudite chouette (le remuement général des mains finit par des gages que donnent les mains qui se sont laissé prendre, ou l'oiseleur qui n'a rien attrapé, et cela aux cris répétés de la chouette qui, lorsqu'on l'a nommée, s'est bien vite mise à crier chou-ou-ou-ou-ou); le

calme une fois rétabli, l'oiseleur continue sa narration interrompue : venant faire entendre son cri, me fit envisager ma promenade vers le moulin comme un présage de malheur, et me donna le désir de retourner chez moi. Déjà je m'en allais, lorsqu'un perroquet (as-tu déjeûné, Jacquot?) perché sur sa cage, vint m'inviter à entrer dans la volière (cri général), où je vis d'abord une pie (à la cave, à la cave), une perdrix (quiquiriez, quiquiriez) et même une caille (paie tes dettes, paie tes dettes), qui m'amusèrent beaucoup. Jusqu'à ce qu'une maudite chouette vint m'ennuyer de nouveau par ses cris. A peine le nom de la chouette est-il prononcé que toutes les mains se cachent et disparaissent, pendant que la chouette crie à tue-tête (chou-ou-ou-ou-ou), et la partie finit par des gages que donnent l'oiseleur maladroit ou les oiseaux surpris.

TIREZ-LACHEZ.

Ce jeu, quoique des plus simples, n'est pas dénnué d'agrément et fait beaucoup rire, le résultat en est du reste une multitude énorme de gages.

Voulez-vous mettre ce jeu entrain, prenez une certaine quantité de bouts de rubans coupés et remettez-en un aux mains de chacun des joueurs, en ayant soin de garder réunis dans la vôtre, toutes les autres extrémités de ces rubans coupés, alors vous regardez celui des joueurs qui doit agir à votre commandement. Si vous lui dites : lâchez, il doit tirer ; si vous lui dites : tirez, il doit lâcher.

—

LA PANTOUFLE.

Sur la pelouse verdoyante, comme sur un parquet ciré, on peut jouer ce jeu, qui doit

être rangé parmi les plus simples, mais non dans les moins amusans.

D'abord tout le monde doit s'asseoir en rond et de façon à ce que tous les pieds se réunissent dans un centre commun. Les jambes ne doivent pas être étendues sur la terre, mais légèrement pliées, en sorte que les jupons des dames ou les vôtres, mesdemoiselles, étant bien ajustés, il règne dans tout le cercle, par dessous vos genoux, une galerie où doit se promener la pantoufle.

Lorsque les joueurs sont préparés, le fureteur, resté en dehors du cercle, doit jeter la pantoufle au milieu d'eux. Dès lors on s'en empare, on la fait circuler loin des regards qui cherchent à la suivre dans sa route ou dans ses points d'arrêts, et pour mieux tenir en haleine le fureteur, de temps à autre un des joueurs fait prendre l'air à cette bienheureuse pantoufle, et la fait trois ou quatre fois résonner sur le parquet, puis vitement il la remet dans sa cachette, et tandis que le fureteur regarde à gauche, souvent elle poursuit son chemin du côté opposé.

Las de se baisser, de chercher, de se dé-

sespérer, si le fureteur renonce à sa poursuite, chacun des joueurs a le droit de lui appliquer un coup de la pantoufle où il lui plaît. Si, au contraire, la bienheureuse pantoufle est saisie par lui, celle ou celui des mains duquel il l'a ôtée devient fureteur à son tour.

—

LA TOILETTE DE MADAME.

Voici encore un jeu classique ; un jeu qui, après avoir amusé vos trisaïeules, amusera vos arrière-petits-enfans ; mais, quoique vieux, il est joli, gai, remuant et propre à l'amusement de tous les âges. Approchez donc, petits garçons, et vous aussi, petites filles, et vous aussi, messieurs et mesdemoiselles, qui n'avez pas encore ou qui avez à peine quinze ans, approchez, écoutez-moi :

Tous les joueurs s'asseyent, et chacun prend un nom, une qualité qui aient rapport à la toilette. L'un sappelle le corset, l'autre le peigne,

le miroir, le ruban, les souliers, le bouquet, la robe, etc. Une seule personne est debout au milieu du cercle, et comme elle n'a rien autre chose à faire que de commander, elle s'appelle madame Jordonne. Si madame Jordonne demande seulement une des choses utiles à la toilette de Madame, celle qui porte le nom de la chose demandée se lève et cède sa place à madame Jordonne, afin d'ordonner à son tour.

Mais si la nouvelle madame Jordonne, ou celle qui précédera, ou celle qui suivra, demande toute la toilette de Madame, le cercle entier doit se lever spontanément, et de ce tumulte il résulte qu'une personne reste debout lorsqu'on se rasseoit de nouveau, et cette personne, en devenant ainsi d'une manière forcée madame Jordonne, doit expier sa maladresse et son imprévoyance en payant un gage.

JEU DE LA VOLIÈRE.

Ce jeu ressemble assez a la boîte d'amourette, mais il est plus joli ; vous allez en juger.

On choisit un oiseleur, ensuite chacun adopte en lui-même le nom d'un oiseau selon son désir.

L'oiseleur se fait dire tous ces noms tout bas, et les inscrit en ayant soin que deux personnes ne prennent pas le même. Ces noms une fois inscrits, il a soin d'écrire à côté celui de la personne qui l'a choisi. Cette précaution prise, il lit tout haut les noms des différens oiseaux qui composent la volière, puis il adresse à tous les joueurs successivement ces trois demandes :

Auquel de mes oiseaux donnez-vous votre cœur ? auquel confiez-vous votre secret ? auquel arrachez-vous une plume ? Chacun alors répond selon son caprice : — Je donne mon cœur à la mésange, ou bien au tourtereau. — Je confie mon secret à l'alouette, ou au chardonneret, ou à tout autre.— J'arrache une plume à la chouette, au hibou. Lorsque la tournée est finie, l'oiseleur divulgue les noms de ceux qui représentent tels

ou tels oiseaux. Alors on embrasse celui qui porte le nom de l'oiseau auquel on a donné son cœur, on fait une confidence à celui auquel on a promis de dire son secret, et celui auquel on devait arracher une plume s'en trouve quitte pour donner un gage.

PÉNITENCES

DES JEUX DE SOCIÉTÉ.

GAGES.

VOICI comment on s'y prend d'ordinaire pour les gages : Une demoiselle ou dame en est élue gardienne ; elle devra les tenir sur ses genoux et bien les cacher. Une seconde personne est placée près d'elle et prend au hasard un des gages, en ayant soin, avant de le retirer, de demander au joueur qu'il lui convient d'interroger : Qu'ordonnez-vous au gage touché ? et le joueur interpellé ordonne la pénitence qui lui plaît.

Au reste, chacune de ces pénitences est elle-même un plaisir, un jeu nouveau, et nous donnons ici la description de celles que nous pensons être les plus amusantes.

SOUPIRER.

Celui ou celle que l'on condamne à soupirer, doit aller se placer dans un coin de la pièce où l'on joue; une fois là il soupire profondément. — Qu'avez-vous, et pourquoi soupirez-vous? sont les questions qu'on lui adresse. Alors le condamné demande telle ou telle personne d'un autre sexe qu'il lui plaît, qui doit aller de suite l'embrasser et se ranger devant elle. Cette seconde personne soupire aussitôt pour une autre. Cette autre pour une troisième, jusqu'à la dernière, et, pour en finir, celle ou celui qui a soupiré le premier embrasse tous les messieurs si c'est une dame, toutes les dames si c'est un monsieur.

LE TESTAMENT.

Le joueur qui doit accomplir la pénitence du testament, lègue à chaque personne de la compagnie les qualités morales et physiques qu'il est censé posséder, ou celles qu'il suppose manquer à qui il les donne.

Cette pénitence est donc des plus favorables pour faire briller l'esprit et la politesse ou la malignité du joueur.

—

BAISER A LA RELIGIEUSE.

Il doit être pris à travers les barreaux d'une chaise, qui simule la grille du couvent.

—

BAISER TROMPEUR.

La dame ou la jeune fille à laquelle on ordonne de donner ce baiser, appelle aussitôt auprès d'elle celui qu'elle veut, mais ô désappointement ! on le repousse, on détourne la tête, et c'est à un autre qu'on donne le baiser qu'on paraissait vouloir lui offrir.

—

LE CHEVALIER DE LA TRISTE FIGURE.

Le pénitent s'assied, puis il invite une dame à venir se placer sur ses genoux. La personne invitée accourt avec empressement, mais elle appelle aussitôt un autre cavalier qui l'embrasse.

EMBRASSER LE CHANDELIER.

On remet une bougie entre les mains d'une dame, puis on ordonne au pénitent d'embrasser le chandelier de nouvelle espèce.

—

EMBRASSER LES 4 COINS DE LA CHAMBRE.

D'après le choix du pénitent, on conduit une dame dans chacun des coins de la chambre, ensuite il embrasse l'un après l'autre ces coins ainsi métamorphosés.

—

LES AUNES D'AMOUR.

Supposons qu'on vous commande pour pénitence une ou bien plusieurs aunes d'amour,

vous, jeune garçon, vous appelez une demoiselle, et tous les deux vous vous placez dans le milieu du cercle ; vous prenez ses mains dans les vôtres et les écartez de toute la longueur de vos bras, en lui donnant un baiser, puis vous recommencez jusqu'à ce que la quantité voulue soit aunée.

—

LE BAISER DE LIÈVRE.

Ce baiser ne doit se donner qu'entre de jeunes enfans ; autrement il est peu convenable de l'ordonner. Or donc, le petit garçon n'étant séparé de la petite fille que par la longueur d'une aiguillée de fil dont chacun mord un bout ; chacun, en le mâchant de son côté, raccourcit la distance tellement, qu'à la fin les deux petites bouches rieuses se rencontrent et s'unissent dans un baiser.

LE VISAGE DE BOIS.

Malheur à vous, si vous êtes condamné à faire cette pénitence !

D'abord on vous dira d'aller prendre place le dos appuyé contre une porte : là, vous appelerez une dame qui se placera devant vous face à face. Celle-ci appellera à son tour un jeune homme qui, lui tournant le dos, invitera une autre dame de la compagnie à lui faire vis-à-vis ; ainsi rangés par couples jusqu'aux derniers, en ayant soin que les derniers soient dos à dos pour clore la file. — Un signal est donné auquel tout le monde se retourne, et comme chacun doit alors embrasser la personne vis-à-vis de laquelle il se trouve, il en résulte que le pénitent n'a devant lui que *visage de bois* auquel, bon gré mal gré, il doit donner un baiser sonore.

PETIT PAPIER.

Ce genre de pénitence consiste à s'en aller demander à chacun :

Si j'étais petit papier, que feriez-vous de moi ? Et, selon l'emploi aimable ou méchant qu'il a désigné, on remercie le répondant d'une manière polie, gracieuse ou ironique.

—

FAIRE LE MUET.

C'est exécuter l'une après l'autre toutes les pénitences que chaque personne de la société vous a imposées, sans souffler un seul mot.

—

BOUTS-RIMÉS.

On donne au pénitent quelques mots plus ou moins baroques, en nombre pair et offrant plusieurs couples de rimes. C'est à lui de trouver alors autant de vers qu'on lui donne de rimes ; nous en citerons ces exemples :

Tamis.	Bancroche.
Broche.	Amis.

Dût-on laver chez vous et vaisselle et tamis,
Fendre le bois, tourner la broche,

Devenir sourd, manchot, borgne ou bancroche,
On se croirait heureux d'être de vos amis.

Bataille. Paille.
Tombeaux. Rameaux.

En vain Napoléon, sur vingt champs de bataille,
Aux ennemis vaincus fit creuser des tombeaux :
Sa gloire s'est éteinte ainsi qu'un feu de paille,
Et la paix vient en France étendre ses rameaux.

—

CHARADES.

La charade est une espèce d'énigme assez facile à faire et plus facile encore à deviner.

Il s'agit de trouver un mot qui, partagé en deux, caractérise deux choses tout-à-fait dissemblables. On en peut faire aussi à trois syllabes. En voici un exemple :

Mon premier est un fleuve,
Mon second une fleur ;
Mon troisième entre dans l'oreille ;
Mon tout est une chose injurieuse à dire.

Le mot est *Po-lis-son.*

Mon premier est caché dans le sein de la terre,
Mon second habite les cieux,
Et mon tout est un fruit délicieux.

Le mot est *Or-ange.*

—

LOGOGRIPHE.

Le logogriphe est encore plus aisé à deviner que la charade ou que l'énigme ; on en fait d'abord l'énonciation ou l'exposition par les propriétés générales de la chose qu'annonce le mot. Puis on le décompose de toutes les manières afin de trouver dans les diverses lettres dont il est composé une foule de petits mots qui peignent chacun une chose différente.

Exemple :

En vain l'on s'évertue à me faire la guerre,
J'agis en vrai tyran, je désole la terre ;
Je brave tous les coups que l'on peut me porter,
Et punirais de mort qui voudrait me braver.
Je porte dans mon sein ce que tout homme envie,
Une jeune beauté par Jupiter ravie,

Un titre glorieux parmi les potentats,
Un arbre toujours vert au milieu des frimas,
Ce que l'on doit donner à la femme qu'on aime,
Et qui chez les chrétiens est la vertu suprême ;
Pour marquer le mépris ce que l'on dit souvent.
Je crois que c'est là tout — Devine maintenant.

Le mot de ce logogriphe est *Froid.* On y trouve, en le décomposant, *Io*, *roi*, *or*, *foi*, *if*, *fi.*

Une autre manière de faire un logogriphe, c'est de retrancher la première lettre du mot.

Exemple :

Sans ma tête je suis l'essence la plus pure,
Avec elle je suis un vil amas d'ordure.

Le mot de celui-ci est *fange.* Otez la tête, c'est-à-dire la première lettre, il reste *ange.*

Une autre manière encore, c'est d'ôter la tête et la queue, c'est-à-dire la première lettre et la dernière lettre, comme ici :

Je suis un animal vil, avec tête et queue,
Je suis aimé de tous en m'ôtant tête et queue.

Si du mot *porc* vous ôtez la première et la dernière lettre, il vous restera *or.*

RÉBUS EN LETTRES.

Voici quelques exemples de cette pénitence, que l'on peut vous ordonner.

J. V. vous D — A C. Ce qui veut dire : Je vais vous débarrasser.

L. S saie — en vain de me C duire. Ce qui veut dire : Elle essaierait en vain de me séduire.

—

RÉPONSE EN LETTRES.

Exemple : Avez-vous éprouvé de véritables affections ?

G. A. C. M. E. O. P. I.

Voici l'histoire d'Hélène, femme de Ménélas, maîtresse de Pâris, et cause de la guerre de Troie, ainsi racontée :

L. N. A. E. T. O. P. Y.
L. I. A. E. T. L. V.
L. I. A. V. Q.
L. I. A. M. E.
L. I. A. D. C. D.—A. G.—E. K. C.

Je ne puis finir ce chapitre sans essayer de vous amuser, avec une ancienne tragédie que m'a souvent racontée ma grand'mère, et qui me faisait rire aux larmes.

I. K. L.,

tragédie.

Les personnages sont l'abbé P. Q. ; le prince M. N. O. ; la princesse I. K. L. ; — U. V. X. Y. Z. sont les gardes du prince.

Au lever du rideau, le prince arrive, il surprend l'abbé aux pieds de la princesse, et lui dit d'un ton impérieux, en lui montrant la porte : A. B. C. D.

L'abbé, qui a un air narquois et passablement insolent, répond : E. F.....

Le prince, fort irrité, porte la main à ses armes et lui jette ces mots comme un avertissement : G. H.

En voyant le mouvement du prince, l'abbé s'enfuit.

Le prince alors se jette aux pieds de la princesse et lui dit tendrement : I. K. L. !

La princesse le regardant de ses plus doux yeux : M. N. O. !

Ici la princesse fait un mouvement d'effroi en voyant que l'abbé est venu se cacher en tapinois derrière un paravent ; le prince tourne les yeux de ce côté, le voit aussi et s'écrie avec une rage concentrée : P. Q. R. S. T. ! (*Il appelle ses gardes.*) U. V. X. Y. Z. ! venez en hâte, accourez tous, et embrochez-moi ce coquin-là !

MANUEL

DU PETIT

DIRECTEUR DE THÉATRE.

LE PETIT DIRECTEUR DE THÉATRE

LA LANTERNE MAGIQUE.

La lanterne magique est un instrument extrêmement simplifié de nos jours. Il ne se compose plus que de deux verres : celui qui prend l'image de l'objectif et celui qui transmet l'image grossie et amplifiée sur une toile blanche tendue à cet effet ; l'instrument est muni aussi d'une lampe et d'un réflecteur pour éclairer l'objet.

Lorsqu'on veut s'amuser de sa lan-

terne, on étend un drap blanc sur la muraille où l'on veut représenter les sujets qui sont peints sur les lames de verre qui appartiennent à la lanterne, puis on éteint toutes les lumières, en ayant soin que les spectateurs soient placés derrière la lanterne. Alors le spectacle commence; il suffit pour cela de faire passer l'un après l'autre les différens sujets devant la première lentille, le réflecteur les transmet immédiatement sur la toile.

—

LA FANTASMAGORIE.

Figurez-vous une salle immense, où règne l'obscurité la plus profonde, où l'on ne voit pas son voisin, ni sa voisine; ni le mur de la salle, ni rien; où l'on est dans l'attente d'une apparition surnaturelle, effrayante, redoutée, mais qu'on tient à voir cependant, car la curiosité est là : bien loin, bien loin, tout là-bas, un point blanc s'élève; il avance, c'est comme une étoile,

et puis ça grandit, ça grandit! — Prenez garde à vos yeux, car le voilà qui s'approche peu à peu, en grandissant toujours, oh! nous sommes perdus! c'est un assassin, un brigand qui tient son poignard en avant et qui peut bien avoir six pieds, — au moins! — Mais, Dieu soit loué, il a changé d'avis, et dans l'instant même où chacun, se croyant mort, détourne la tête en poussant un cri de terreur, il se retourne sans mot dire, diminue de grandeur en s'éloignant; d'abord un pied, puis deux, puis trois; encore quelques pas, et c'est un point qui s'étend dans l'espace, sans laisser même, — suivant l'heureuse expression de notre plus grand poète qu'un jour vous aimerez : — « sans laisser même son ombre sur le mur. »

Mais, pour cette fois, la chose ne pouvait être autrement, à moins d'un double miracle, puisque le mur est noir, — et nous aussi.

La terre s'émeut, la foudre gronde, la lune se lève; on est dans un cimetière; la trompette que nous entendons est celle du jugement dernier.

Chaque mort soulève sa pierre et sort de son tombeau; on voit passer de jeunes mères pâles, courbées, décharnées, qui portent avec peine

leurs petits enfans, en trébuchant à chaque pas. Ici, c'est un vieillard dont la barbe blanche traîne jusqu'à terre, et dont les mâchoires osseuses se heurtent, saisies qu'elles sont d'un froid sépulchral. Mais, voici qu'une pluie affreuse, désespérée, vient tout engloutir et nous replonge encore une fois dans les plus profondes ténèbres.

Enfin, — Voici donc une nouvelle étoile qui pointe là-bas; ah! la jolie surprise! on dirait d'une rose; oui, c'est bien ça; comme elle grossit! le beau feuillage! et nous dirons tout-à-l'heure quel parfum! la voilà, la voilà. — Dieu! quelle horreur! il n'y a plus de rose; une tête monstrueuse, grimaçante, a pris sa place, et nous allons bien sûr en être dévorés; car, à ses longues dents, à ses affreux regards, à sa lèvre allumée, je la reconnais pour être une ogresse.

Mais, ô bonheur! que nous l'échappons belle! L'ogresse n'avait pas faim, et cette fois encore nous en voilà quitte pour la peur. — Et voulez-vous que je vous dise maintenant comment se font toutes ces belles choses? comment on obtient ces effets? rien n'est plus simple :

Dans la lanterne magique, les figures sont placées devant le spectateur, et se reflètent sur une toile blanche posée devant lui, tandis que, dans la fantasmagorie, la lumière se trouve dans la boîte même, et les figures passent entre la lumière et la lentille. — Or, la lentille est un verre grossissant dans le genre du microscope ; en posant la lentille tout au bord de la lunette, qui se trouve au point le plus éloigné de l'objet, on peut à peine le distinguer ; mais, en la faisant glisser dans une charnière disposée à cet effet, à mesure que vous l'approchez de l'objet, il grossit, il grossit de plus en plus, et c'est ce qui vous fait croire que l'objet en question s'avance sur vous ; de même, lorsqu'on éloigne la lentille petit à petit, vous voyez s'en aller, s'amoindrir, s'effacer, disparaître la figure qui vous avait si fort épouvanté.

LES OMBRES CHINOISES.

Si vous n'êtes pas asssez favorisé du sort pour avoir reçu en cadeau, aux dernières étrennes, un théâtre d'ombres chinoises, je vais vous dire comment je m'y prenais pour en confectionner un par moi-même, quand j'avais votre âge, Messieurs et Mesdemoiselles, et si je m'explique assez clairement pour me faire comprendre, il vous sera facile d'en fabriquer un tout semblable, d'après les renseignemens que j'ai à vous donner.

Procurez-vous d'abord plusieurs feuilles de carton les plus grandes possible; ayez de la colle de pâte, des bandes de papier coupées et préparées, et procédez ainsi :

Vos feuilles de carton doivent être raisonnées et taillées par vous, de manière à ce que l'une forme le plancher de votre théâtre, une autre le plafond, et deux autres d'égales grandeurs les deux montants ou murs lattéraux. Vous serez aidés puissamment dans cette opération par de longues et fortes épingles que vous en-

foncerez profondément dans la pâte de votre carton, et par les bandes de papier avec lesquelles vous contiendrez vos encoignures, en les collant de façon à ce qu'elles les embrassent parfaitement. Une fois fait, votre théâtre doit être à jour devant et derrière comme serait une boîte sans fond et sans couvercle, posée en hauteur. Au reste, si vous n'en avez pas à vous, au moins en avez-vous vu, et plus d'un : sur la partie du devant qui remplace la toile des grands théâtres et qui fait face aux spectateurs, tendez une gaze d'Italie blanche que vous vernirez avec le copal; mais si vous êtes à la campagne et si vous ne pouvez vous en procurer, de très grand papier suffira, et pour le rendre transparent, il vous faudra l'huiler partout, et avec soin.

Quant à la décoration extérieure, je n'ai rien à en dire; un peu de papier de couleur, quelques dorures si on en a, ou bien à défaut de dorures quelques étoiles, croissants, et autres dessins recollés sur le papier bleu, ou vert, ou rouge, ou marron, donneront un aspect *suffisamment joli* à votre théâtre.

Vos décorations se feront ainsi : Vous préparez plusieurs châssis semblables à celui qui figu-

re la toile de votre avant-scène, et le meilleur dessinateur d'entre vous dessinera dessus, les meubles d'un salon, ou bien les arbres et statues d'un jardin ou d'un parc, suivant votre caprice, vos besoins; surtout suivant la pièce que vous voulez jouer.

Lorsque tout cela est préparé au crayon, vous calquez sur des papiers blancs de même grandeur vos arbres, vos meubles, vos statues et vous appliquez les découpures que vous en faites sur votre châssis à l'aide d'un peu de colle; pour les décorations de premier plan, il faut coller cinq ou six de ces découpures les unes sur les autres, et cela vous donnera des ombres très vigoureuses; vous aurez donc facilement des objets qui s'éloigneront davantage et paraîtront fuir en ne collant que trois ou quatre papiers découpés l'un sur l'autre, et pour les fonds vous n'en collerez qu'un.

On prépare aussi des figures d'hommes et d'animaux avec du carton découpé, ou pour mieux dire, avec de la carte lisse, qui se coupe très facilement; ces figures doivent représenter les personnages de vos pièces, et vous les ferez mouvoir au moyen d'un fil; — quant à la pièce

elle-même, comédie, tragédie ou vaudeville, je vous crois trop d'esprit pour m'en inquiéter ; en tous cas, et pour ceux qui n'ont pas encore l'habitude d'en faire, je vais vous en donner ici l'idée en rappelant mes souvenirs relativement à la petite parade que je fis alors que j'avais onze ans pour une semblable circonstance, — et qui me valut bien des épingles, — car telle était la monnaie dont les habitants de l'endroit payaient leurs places au caissier de notre théâtre, — cinq pour les premières loges, trois pour la galerie, une pour le parterre.

—

UNE MALICE D'ARLEQUIN.

D'abord il y avait un Polichinelle, homme fort riche, ayant des habits d'or massif, beaucoup de domestiques, un salon plein de fleurs et des petits sabots rouges, si jolis, si mignons, que ça donnait envie d'en avoir de pareils à tous les spectateurs.

Avec Polichinelle, il y avait un Arlequin, son homme de confiance, et puis Paillasse, et puis Pierrot, tous les personnages classiques, même le vieux Cassandre : celui-là c'était le cocher.

Arlequin était un bon travailleur, pas voleur du tout, qui aimait son maître de toute son âme, et qui reprochait à ses camarades de manquer d'amour du travail, et surtout de fidélité ; or, comme ces morales-là les ennuyaient très fort, les domestiques sans probité font un complot pour faire chasser le pauvre Arlequin ; celui qui lui en veut le plus c'est Pierrot, parce que Arlequin l'a appelé blanc-bec! Dans un moment où le pauvre diable est sorti, ils démontent les pieds de la table à manger, enlèvent la moitié des tasseaux qui soutiennent les tablettes du buffet, en sorte que, lorsque Arlequin tirera en avant la porcelaine qui est au fond, la planche fera la bascule.

Polichinelle arrive, sonne Arlequin, demande son déjeûner. Arlequin pose le plateau tout garni sur la table; patatras, voilà tout par terre ! Polichinelle bougonne et jure. — Donne-moi le beau cabaret, là, dans le buffet, et va me chercher à l'office d'autre chocolat. Arlequin ouvre

le buffet, avance le bras; patatras, tout est cassé ! Polichinelle est furieux, Arlequin est au désespoir. Fais ton paquet, dit le maître en colère, et pars. Arlequin prie, Arlequin pleure : partiras-tu? crie Polichinelle.

Mais, Monsieur Polichinelle, je vous en supplie, écoutez-moi. — Va-t-en, va-t-en, ou je te fais jeter à la porte, — un misérable! — un homme sans moralité, qui me brise toute ma porcelaine! Voyant cela, Arlequin tire de sa poche une bouteille et boit : c'est du poison ; alors il se met à crier, à pleurer, à dire qu'il va mourir, et que Polichinelle, pour sûr, le regrettera. Et puis, il lui dit : je vous en prie, au nom de vos enfans qui sont si jolis, — tout votre portrait ! — Cachez-vous donc un peu dans cette armoire; voici mes camarades qui montent, et vous allez savoir la vérité.

Polichinelle se cache, les trois domestiques entrent; ils voient la porcelaine cassée, et le pauvre Arlequin mourant étendu dans le grand fauteuil.

Chers camarades, dit-il, vous m'avez fait une bien vilaine farce, et vous êtes cause que je me suis empoisonné; mais je vous pardonne, et je

vous jure que je n'ai pas dit à mon maître que toi, Paillasse, tu vends tous les plus beaux fruits du jardin, pour ton compte; que toi, Pierrot, tu bois son meilleur vin avec tes amis; et que toi, Cassandre, tu manges l'avoine de ses chevaux. — En le voyant si bon et près de sa fin, les trois méchants sujets se reprochent leurs torts : Cassandre s'en prend à Pierrot, qui a donné l'idée de couper les tasseaux; tout le monde s'excuse auprès d'Arlequin. Mais voilà que Polichinelle sort de sa cachette, et donne de bons coups de canne aux trois voleurs, en leur disant d'aller se faire pendre autre part; puis il se met à dire : oh! mon Dieu! quel malheur! perdre un si bon garçon, qui n'a d'autre défaut que d'être noir! ah! je donnerais de bon cœur à qui le sauverait, cent pistoles!

A ces mots, Arlequin se relève vivement, cent pistoles! dit-il; pour moitié moins je me charge de la cure. — Qu'est-ce que ça veut dire, demande Polichinelle? Ça veut dire que j'ai bu un petit peu de liqueur à votre santé, que vous savez à quoi vous en tenir sur moi et sur mes camarades, et que je me porte à ravir, prêt à vous servir!

J'avais oublié de vous dire qu'il est utile de poser votre petit théâtre sur une table, et d'en recouvrir la partie supérieure avec une draperie, qui empêche de voir vos mains, pendant qu'elles tiennent les fils de vos pantins.

Ayez soin aussi de vous tenir toujours sur le côté, afin que vous ne couriez pas le risque de projeter une ombre sur votre scène, qui est éclairée par derrière, de droite et de gauche.

N. B. Cette petite parade est extraite des Ombres chinoises, par le même auteur, et fait partie de *l'Enfance Pittoresque*, appartenant à Mlle D. Eymery.

LE PETIT SORCIER.



LE PETIT MAGICIEN.

LE PETIT SORCIER

—◇—

LES AIGUILLES.

Ayez un verre ou un bassin plein d'eau, posez doucement sur cette eau telle quantité d'aiguilles fines que vous voudrez, en ayant soin de les mettre une à une ; au fur et à mesure que vous les y placerez, vous les verrez s'aligner les unes auprès des autres, têtes contre têtes, et pointes contre pointes.

LES VERRES ENCHANTÉS.

Placez trois verres sur une table, ayez une belle eau violette que vous aura produit une infusion de bois d'Inde, et jetez cette eau dans le premier verre, elle deviendra blanche ; en la versant dans le second, elle redeviendra violette, enfin, en la mettant dans le troisième, elle deviendra noire.

Il aura suffi pour cela de rincer votre premier verre avec du vinaigre, le second avec une solution de potasse, et le troisième avec une solution d'alun, en ayant soin, à chaque fois que vous transvaserez la couleur, d'agiter le verre qui la contient.

—

VERRE ACCUSATEUR.

Désirez-vous savoir si le marchand de vin qui vous fournit est un honnête homme, ou s'il

vous vend du vin baptisé? — Ayez un verre que vous remplissez de vin, placez-en un autre tout auprès que vous laisserez vide, et faites enjamber, de l'un dans l'autre, une mèche de coton, en ayant soin qu'elle trempe dans le vin par l'un de ses bouts; peu à peu vous verrez la mèche de coton s'imbiber d'une liqueur blanche, et la deverser goutte à goutte dans le verre vide, jusqu'à ce que le vin qui est dans l'autre ne contienne plus d'eau.

—

TRANSFIGURATION.

Préparez à l'avance un vase avec des étoupes, versez sur ces étoupes une liqueur que vous aurez faite avec un peu de sel et de safran fondus dans un peu d'esprit de vin. — Puis, le soir, lorsque la nuit sera venue, chargez-vous d'aller prendre le luminaire, lampe ou bougies, et, à la place, apportez votre vase rempli d'étoupes, après y avoir mis le feu; alors vous jouirez d'un spectacle fort extraordinaire; tous vos amis seront

devenus des spectres; teints verdâtres, joues creusées, lèvres noircies ou décolorées, rien n'y manquera; et vous aurez le plaisir de les revoir dans leur fraîcheur première et avec leurs figures habituelles, dès que vous aurez remplacé votre vase plein d'étoupes flambantes par une autre lumière.

—

LA ROSE INDISCRÈTE.

Voici une rose blanche, symbole de l'innocence, direz-vous à une jeune fille, en la lui offrant; placez-la, je vous prie, à votre ceinture. — Si vous n'êtes pas coquette, si vous ne courez pas après les louanges, les complimens, elle conservera la couleur que vous lui voyez, — mais autrement, vous la verrez rougir, et vous accuser. . . . . Et en effet, un quart d'heure ne se passe pas, sans que cette métamorphose s'opère. . . . ., car vous aurez eu soin de placer d'abord votre rose au dessus d'un peu de braise

allumée, sur laquelle vous aurez brûlé de la fleur de soufre en poudre, ce qui, d'une rose rose, aura fait une rose blanche, pour quelques instans.

Dans le cas où la vapeur du soufre aurait trop altéré les couleurs de la rose, en la plongeant dans l'eau seulement une ou deux minutes, vous verrez revenir son incarnat.

LE LANGAGE DES FLEURS.

Le langage des fleurs est familier dans tout l'Orient.

Les Chinois ont un alphabet composé entièrement de plantes et de racines; on lit encore sur les rochers de l'Égypte les anciennes conquêtes de ces peuples, exprimées avec des végétaux étrangers.

Le langage des fleurs est donc aussi vieux que le monde, mais chaque printemps en vient rajeunir les caractères. Il prête ses charmes aux sentimens les plus doux, les plus purs de l'âme; par lui, dans la solitude de sa prison, l'infortuné

Roucher se consolait, en étudiant les fleurs que sa fille recueillait pour lui.

Dans les beaux temps de la chevalerie, l'amour fidèle et respectueux emprunta souvent ce langage. Cette ingénieuse correspondance, qui ne peut jamais trahir un secret, était fort en honneur chez nos poètes des temps reculés; les livres gothiques sont pleins d'emblêmes composés avec des fleurs. Ce fut en présentant une rose à celui dont le sort l'avait fait l'esclave, que le poète persan Saadi l'engagea à lui rendre la liberté : Fais du bien, lui dit-il, à ton serviteur, tandis que tu en as le pouvoir, car la saison de la puissance est souvent aussi passagère que cette belle fleur.

La première des règles de ce langage consiste à savoir qu'une fleur présentée droite exprime une pensée, et qu'on lui fait dire, en la renversant, une chose contraire. Ainsi, par exemple, un bouton de rose, avec ses feuilles et ses épines, veut dire : je crains, mais j'espère; le même bouton renversé veut dire : il ne faut craindre ni espérer. Pour peindre les différentes modifications d'un sentiment, on peut employer les mêmes fleurs; ainsi le même bouton de rose auquel on ôtera ses épines, veut dire : il y a

tout à espérer ; dégarni de ses feuilles, il exprimera : il y a tout à craindre. Il faut savoir aussi qu'une fleur offerte isolément exprime différentes pensées suivant sa position. Par exemple, la fleur du souci, placée sur la tête, signifie : peine d'esprit ; sur le cœur : peine d'amour ; sur le sein : ennui. Il est utile aussi de savoir que le pronom moi s'exprime en inclinant la fleur à droite, et le pronom toi en l'inclinant à gauche.

Absinthe.	Amertume, absence
Acacia blanc.	Inquiétude.
— rose.	Élégance.
Amandier.	Étourderie.
Amarante.	Indifférence, immortalité.
Amaryllis.	Fierté.
Ancolie.	Folie.
Anémone.	Candeur, abandon.
— des prés.	Maladie.
Angélique.	Inspiration.
Armoise.	Bonheur.
Asphodèle.	Mes regrets vous suivront au tombeau.
Aster à grandes fleurs.	Arrière pensée.
Aubépine.	Espérance, courage.
Baguenaudier.	Amusement frivole.

Belsamine.	Impatience, prévoyance, constance.
Bleuet.	Délicatesse.
Bouton de rose rose.	Jeune fille.
— blanche.	Cœur qui ignore l'amour.
Baume.	Vertu.
Belle de jour.	Coquetterie, infidélité.
— de nuit.	Timidité.
Blé.	Richesse.
Bruyère.	Solitude, humilité.
Buis.	Stoïcisme.
Capucine.	Discrétion.
Centaurée.	Félicité.
Cerisier.	Bonne éducation.
Champignon.	Soupçon.
Chardon.	Austérité.
Chêne.	Hospitalité.
Cheveux de Vénus.	Sympathie.
Chèvre-feuille.	Liens d'amour.
Chicorée.	Frugalité.
Citronelle.	Félicité, jouissance.
Clématite.	Artifice.
Coquelicot.	Reconnaissance.
Coucou.	Présage.
Coudrier.	Réconciliation.
Cyprès.	Deuil, regrets.
Ebénier.	Noirceur.

Eglantier.	Poésie.
Epine vinette.	Aigreur, désespoir.
Érable.	Réserve.
Eternelle.	Immortalité.
Feuille morte.	Mélancolie.
Fleur d'orange.	Chasteté.
Fougère.	Sincérité
Fraises.	Bonté parfaite.
Frêne.	Grandeur.
Fumeterre.	Fiel, crainte.
Fusain.	Vos charmes sont tracés dans mon cœur.
Genêt.	Espérance indécise.
Géranium musqué.	Causticité.
— écarlate.	Sottise.
— rosé.	Langueur.
— citron.	Caprice.
Giroflée.	Sympathie.
— rouge.	Dépit.
— jaune.	Préférence.
— blanche.	Simplicité.
— de Mahon.	Sagesse.
— de muraille.	Fidèle au malheur.
Grenade.	Ambition, fatuité.
Gueule de loup.	Politique.
Guimauve.	Bienfaisance.
Héliotrope.	Volupté, enivrement.

Hépatique.	Confiance.
Gazon.	Utilité.
Hêtre.	Prospérité.
Hortensia.	Vous êtes froide.
Houx.	Prévoyance.
Hyacinthe.	Douleur.
Iris.	Message.
Jasmin blanc.	Passion.
— jaune.	Bonheur.
— de Virginie.	Séparation.
Julienne.	Fausseté.
Laurier.	Gloire.
— amande.	Perfidie.
— blanc.	Sincérité.
— rose.	Bonté.
Lierre.	Tendresse.
Lilas.	Émotion.
— blanc.	Innocence.
Liseron des champs.	Humilité.
Marguerite.	Tristesse.
— des prés.	J'y songerai.
Petite double.	Je partage vos sentimens.
Maronnier d'Inde.	Luxe.
Menthe.	Chaleur de sentiment.
Mignardise.	Enfantillage.
Morelle douce-amère.	Vérité.
Mouron.	Rendez-vous.

Mousse.	Amour maternel.
Muguet.	Légèreté, fatuité.
Mûrier blanc.	Sagesse.
— noir.	Je ne vous survivrai pas.
Myosotis.	Ne m'oubliez pas.
Myrte.	Amour, tendre retour.
— fleuri.	Amour trahi.
Narcisse.	Égoïsme, amour-propre
Noyer.	Religion.
OEillet.	Amour pur.
— blanc.	Fidélité.
— ponceau.	Horreur.
— jaune.	Dédain.
— rose.	Sensation.
— mêlé.	Encouragement.
— incarnat.	Réciprocité.
— d'Inde.	Flatterie.
— de poète.	Finesse.
Olivier.	Paix.
Oreille-d'ours.	Séduction.
Ortie.	Cruauté.
Osier.	Franchise.
Paille brisée.	Rupture.
— entière.	Union.
Pavot.	Langueur.
— blanc.	Soupçon.
Pensée.	Souvenir.

Perce-neige.	Consolation.
Pervenche.	Doux souvenir.
Pied d'alouette.	Légèreté.
Pivoine simple.	Honte.
— double.	Éclat.
Primevère.	Crédulité, première jeunesse.
Renoncule.	Impatience.
Réséda.	Vos qualités surpassent vos charmes.
Rose.	Beauté, fraîcheur.
— blanche.	Innocence.
Une blanche et une rose.	Feu du cœur.
Rose jaune.	Infidélité.
— naine.	Chagrin.
— sauvage.	Simplicité.
— capucine.	Éclat.
— à cent feuilles.	Grâces.
— des quatre saisons.	Beauté toujours nouvelle.
— pompon.	Gentillesse.
— tremière.	Fécondité.
Une feuille de rose.	Jamais je n'importune.
Roseaux.	Musique.
Scabieuse.	Mystère.
Sensitive.	Pudeur.
Seringat.	Mépris : amour fraternel.
Souci.	Peine, chagrin.

Soucis et Cyprès unis.	Désespoir.
Thym.	Jalousie.
Tilleul.	Amour conjugal.
Tournesol.	Intrigue.
Tubéreuse.	Volupté, indifférence.
Tulipe.	Déclaration d'amour.
—	Honnêteté.
Véronique.	Fidélité.
Verveine.	Enchantement.
Vigne.	Ivresse.
Violette.	Pudeur, modestie.

DEUXIÈME PARTIE.

LES PLAISIRS DE L'ÉTÉ.



LE PETIT JARDINIER.

LE PETIT JARDINIER.

L'HIVER a fui, et février, en nous quittant, a laissé tomber de sa robe cette fleur mignonne, blanche et jolie que l'on appelle *perce-neige*. Avant-courrière du printemps, son nom nous dit qu'il lui faut braver la froidure, pour venir égayer nos regards, tandis que la nature engourdie et muette grelotte encore dans son manteau neigeux.

Mais l'espoir revient avec elle; mars va nous quitter à son tour; la jeune verdure emprisonnée travaille pour

sortir prochainement du bourgeon; l'air s'adoucit, le soleil nous sourit; la mousse recommence à briller au fond des bois, et voilà que la primevère et la violette parfumées se montrent çà et là, — l'une, le long des haies contre lesquelles elle semble s'abriter des derniers froids, — l'autre aux bords des ruisseaux, dans les prés, dans les bois, peu lui importe, pourvu qu'il y ait un rayon de soleil pour la réchauffer, et pourvu qu'elle puisse pencher sa tête mignonne jusque dans ses feuilles velues, — la frileuse qu'elle est!

Bientôt vos parens vont partir pour la campagne; heureux enfans, si vous les y suivez, — si vous aimez les fleurs, — si vous désirez offrir à vos mères des bouquets qui leur seront chers, et qu'elles conserveront sans aucun doute comme de précieux souvenirs. — Voulez-vous que je vous enseigne la manière de les cultiver ces fleurs? Cette manière sera simple, facile, amusante; — à ceux qui ne doivent pas quitter Paris, elle pourra servir aussi, soit pour utiliser un petit coin de cour, une terrasse, voire même une fenêtre qui sera transformée ainsi en jardin fleuriste.

DES OUTILS.

Les outils nécessaires au jardinage sont en petit nombre : Une bèche, un râteau, un arrosoir, une houlette, un cordeau, un piquoir et un transplantoir, sont les seuls dont on ait besoin, et dont voici l'usage : la bèche sert à remuer la terre, à la préparer, l'*ameublir*, à en ôter, si l'on veut baisser son terrain; à en rapporter, au contraire, si l'on souhaite l'exhausser.

Le râteau s'emploie pour la propreté du jardin, pour retirer des allées les feuilles sèches, les pierres et toutes les choses qui ne doivent pas y rester.

Tout le monde sait que l'arrosoir sert à simuler la pluie, en rejetant sur la terre l'eau qu'il contient.

La houlette est un instrument de quatre à cinq pouces de long, sur trois ou quatre de large; son fer est aminci vers les bords, afin d'entrer plus facilement dans la terre; sa forme est ovale;

creusée au milieu dans toute sa longueur, elle présente à peu près l'aspect d'une cuiller. La houlette remplace, pour la culture des fleurs, la houe, la bèche, la pelle.

Le cordeau se compose de deux petits bâtons pointus par un bout, arrondis par l'autre, à chacun desquels est attachée une cordelette.

Lorsqu'on veut tracer une allée, repiquer ou semer une bordure, on tire une ligne droite à l'aide du cordeau; c'est avec lui qu'on obtient l'ordre, la symétrie, qui plaisent aux regards.

Quant au piquoir ou repiquoir, rien n'est plus simple; son nom dit son emploi; c'est un petit bâton semblable à ceux qui sont aux extrémités du cordeau; il sert à faire en terre des trous de quatre pouces environ de profondeur, lesquels sont destinés à recevoir la racine des jeunes plantes qu'on sort des plates bandes ou des couches sur lesquelles on les avait semées d'abord.

Le transplantoir ressemble assez à une double houlette. Ses deux branches, en s'unissant, enlèvent avec leur racine, et sans rompre la motte de terre qui les contient, les plantes, les fleurs, les arbustes que l'on désire changer de place.

DE LA DISTRIBUTION DU TERRAIN.

Si vous avez votre petite propriété adossée contre un mur, si ce mur est vilain, dégarni de verdure, il faudra tout naturellement y faire grimper quelque plante bien touffue, bien vivace, qui le dérobera aux regards.

Supposons que votre terrain ait douze pieds de longueur et six de largeur; vous pouvez le dessiner de bien des façons. — D'abord, un banc ferait un bon effet adossé contre votre mur, au pied de vos plantes grimpantes, dont vous pourriez facilement façonner une partie en berceau au-dessus du banc. Ce banc serait alors placé en face l'entrée principale de votre jardin, et serait un joli coup d'œil. — Mais peut-être préférez-vous mettre en cet endroit une caisse longue, ou bien une espèce de plate-bande garnie de vos plus belles fleurs? vous pourriez alors, au lieu d'un seul banc, en placer deux, un à chaque bout de votre jardin ; mais , comme un banc doit être abrité du soleil et accoté contre un mur ou

contre une palissade, cela-vous engagera à construire un petit treillage de quatre à cinq pieds de hauteur, — travail amusant et facile, dont je vous indiquerai les moyens. Le pourtour de l'emplacement une fois convenu, reste le milieu.

On y peut mettre une corbeille, c'est-à-dire figurer un rond qu'on garnira de fleurs choisies, et tout autour on sèmera une petite bordure d'autres fleurs, qui contiendra la terre et complétera l'effet.

De chaque côté de la corbeille vous dessinerez, sur le terrain, une espèce de demi-cercle dont le côté creux sera vis-à-vis votre corbeille, ou, si vous le désiriez, vous pourriez mettre à la place de la corbeille votre allée principale, bien sablée, et qui conduirait soit au banc, soit à la caisse dont nous avons parlé; alors, de chaque côté de l'allée, vous figureriez une corbeille ovale, ou deux carrés longs, ou toute autre forme qui vous plairait mieux, car vous pourrez prendre modèle sur de plus grands parterres, et les imiter en petit chez vous.

—

LES SEMIS ET LES REPIQUAGES.

Lorsque vous avez bien préparé votre terre, en la béchant, en l'aplanissant; après en avoir d'abord retiré les pierres et les mauvaises herbes, vous jetez vos graines dessus en les laissant tomber si elles sont fines, comme tomberait une petite pluie, et vous les recouvrez légèrment de terreau.

Si elles sont grosses, au contraire, comme sont les haricots d'Espagne ou les pois de senteur, vous faites des petits trous de distance en distance, et vous mettez dedans une ou deux de vos graines, mais jamais trop profondément : un pouce à peu près c'est assez.

Quand on sème sur place, il est entendu que les plantes doivent rester où on les sème. — Mais si l'on sème pour repiquer ensuite, il faut avoir un autre petit terrain bien exposé au levant ou au couchant, et lorsque vos plantes sont venues sur un lit préparé de terre et de terreau mêlé, vous les en ôtez dès qu'elles ont

de quatre à cinq pouces de hauteur, et bien avant leur floraison, pour les replanter dans votre jardin.

Pour cette opération, vous vous servez de votre transplantoir si la terre peut rester en motte après les racines, ou bien vous les placez simplement une à une dans de petits trous profonds de deux pouces environ que vous faites avec la pointe de votre plantoir si les racines viennent sans la terre. Lorsque vous voulez effectuer cette transplantation, attendez l'heure où le soleil a perdu de sa force, car vos plantes auront ainsi la nuit pour se remettre et se raffermir; surtout arrosez-les un peu pour les aider à reprendre, et, ce qui va sans dire, avant de les ôter de leur terre primitive, préparez leur place d'avance, afin qu'elles n'aient pas à souffrir dans l'intervalle.

—

DE LA MARCOTTE

ET DE LA REPRODUCTION PAR ÉCLAT.

On prend sur la plante qu'on veut marcotter une petite branche basse ; on la dépouille de ses feuilles dans la partie que l'on doit mettre en terre ; puis, après avoir fendu l'écorce en plusieurs endroits, on la couche en terre à deux ou trois pouces de profondeur, et on l'y maintient avec un crochet. Après quoi on recouvre le bout qui est enterré, et pour celui qui doit sortir dehors, on le redresse autant qu'on peut le faire sans le casser, car tout serait perdu ; pour l'appuyer, on fiche en terre auprès une petite baguette qu'on nomme *tuteur*, ensuite on les attache l'un à l'autre par quelques brins de jonc, et tout est dit.

La plupart des plantes vivaces, c'est-à-dire qui se reproduisent d'une année sur l'autre, se multiplient par l'éclat de leurs touffes et de

leurs racines, quand ces racines offrent aux yeux plusieurs têtes garnies de boutons et de gomme. Il faut surtout que les racines aient beaucoup de chevelu; leur séparation doit se faire à l'automne quand la fleur est passée et que la sève ne monte plus; mais comme beaucoup de plantes craignent les atteintes du fer, le miéux est de les séparer en les déchirant. Lorsque vos plantes sont repiquées (car excepté les fleurs de vos bordures, presque toutes demandent à être semées sur couche et repiquées ensuite), il est besoin de les soigner si on veut les voir prospérer, mais ces soins sont faciles et vous vous y plairez.

Oter les mauvaises herbes ou sarcler en remuant légèrement la terre afin que les racines ne soient pas privées d'air sous un terrain trop dur, trop applati. — Ne jamais arroser qu'après le soleil couché, une fois tous les deux jours, à moins d'une chaleur ardente qui nécessite d'arroser chaque soir. — Voilà à peu près tout. Mais il y a encore une précaution à prendre, c'est de ne pas arroser avec de l'eau trop froide car les plantes en souffriraient; ayez donc l'attation d'en mettre le matin à l'air ou au soleil

dans un baquet, et vous pourrez vous en servir l'après midi sans nul danger.

DES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE FLEURS.

Supposons que vous arriviez au 1er mars à la campagne, voici les fleurs que vous pouvez semer alors :

MARS.

Les pavots, les coquelicots, les thlaspics, la belle de jour, les crépis roses, le chrysanthême, l'amarante, la giroflée et la julienne.

AVRIL.

Vous semerez en ce mois-là, la balsamine et la scabieuse, la belle de nuit, le volubilis, le pois de senteur, la capucine, le gobéa, qui viendra s'entrelacer bientôt en grimpant après vos treillages et vos murs.

MAI.

On sème alors les fleurs d'automne, telles que les quarantaines, le miroir de Vénus, les haricots d'Espagne, les œillets et les giroflées.

Le mois de juin venu, il est trop tard pour rien semer. Nous allons donc vous dire maintenant quelles sont les plantes qui pourront vous donner leurs fleurs dès les premiers jours du primtemps, soit que vous les ayez préparées vous-mêmes au dernier automne et garanties du froid pendant l'hiver, soit qu'un jardinier complaisant vous fasse part de ses richesses.

FLORAISON DE MARS.

En mars, vous pouvez jouir des fleurs de la violette, qu'on a dû semer en octobre, ou dont on a mis en pot les racines ou les filets dans de la terre, sans mélange de terreau. Les primevères fleurissent à cette époque aussi et se reproduisent de même par la séparation des pieds; les oreilles-d'ours donnent leurs fleurs au même moment, et mises en pots à l'automne, se multiplient par les éclats de leurs racines; le réséda semé à l'automne, fleurit en mars, et celui que

l'on sème en mars, fleurit à la fin de l'été, suivant l'espèce. Par suite des boutures faites en octobre, vous avez encore le chèvre-feuille, la clématite, le jasmin et l'œillet; or, si vous pouvez joindre à tout cela quelques rosiers blancs, pourprés, à cent feuilles, couleur de chair et de Bengale, que vous manquera-t-il pour parer dignement votre propriété?

FLORAISON D'AVRIL.

En avril, et par le moyen des plantes conservées en pots ou en caisses pendant l'hiver, vous pourrez parer vos jardins du sceau de Salomon, dont les fleurs blanches et pendantes ressemblent à un muguet renversé : du myosotis, cette charmante petite fleur bleue qu'on multiplie par le déchirement de sa racine — de la pensée — du petit œillet ou mignardise, qui tous viendront au mois d'avril parer votre petit jardin.

FLORAISON DE MAI.

Ce mois vous apporte en tribut l'ancolie avec ses fleurs bleues, roses et pourprées; la julienne et son doux parfum, si vous l'avez semée en mars, ou conservée en pot depuis l'automne; la

marguerite vivace vient aussi vous donner ses fleurs, la pervenche qui l'accompagne, vous offrira ses fleurs rouges ou d'un bleu tendre.

—

DES PLANTES GRIMPANTES.

Pour grimper le long de vos murs ou de vos treillages vous avez le pois de senteur, la capucine, le volubilis, le haricot d'Espagne, et le gobéa qui se sèment en avril et mai, et vous avez aussi, ce qui est mieux, la clématite et le jasmin, avec le chèvre-feuille.

—

DES BORDURES.

Pour vos bordures, il y a le buis, le thym, dont nous ne vous avions pas encore parlé et qui se reproduisent par éclat; la mignardise

ou petit œillet; la giroflée de Mahon, qui se sème en mars et avril; la tatissée, qui est d'un joli gris lilas; enfin, de charmantes et mignonnes marguerites à cent feuilles, dont la couleur est un mélange de blanc et de rose plus ou moins vif, qui se nomment mères de famille, parce que de chacune des fleurs principales sortent de petits rejetons provenant de la même tige : vos palissades et vos bordures finies, le reste de vos plantes devra servir à l'ornement de vos corbeilles, à l'arrangement de vos plates bandes, à la parure de votre jardin.

—

DE LA MANIÈRE DE FAIRE UN BANC.

Vous apportez, à l'aide d'une brouette, la terre nécessaire pour faire votre banc, puis l'accottant au mur ou au treillage, à la place qu'il doit occuper, vous en faites un espèce de talus ou éminence, de trois pieds de long environ, et

d'environ quinze pouces de largeur, sur huit ou dix de hauteur, en ayant soin de mouiller votre terre pour qu'elle ne s'éboule pas; d'abord il faut la battre un peu ferme, en l'applatissant et l'appuyant, pour lui donner la forme convenable; contenez aussi le banc une fois fait, ou pendant que vous le faites, avec quelques bouts de planches qui en soutiennent la base, ensuite allez-vous-en dans la campagne, et là, dans une belle allée bien verdoyante et peu fréquentée, enlevez autant de plaques de gazon qu'il vous en faut pour couvrir votre banc, en vous y prenant ainsi : avec le fer de votre bèche, faites une entaille profonde de deux ou trois pouces dans le gazon, ensuite une autre à gauche, une à droite, la dernière en face, de façon que la plaque ait un pied au moins en carré, alors vous glisserez votre bèche en dessous, de manière à ce qu'il y ait environ deux pouces de terre après vos racines, et quand vous en avez enlevé autant qu'il vous en faut, posez le tout dans votre brouette et rapportez-les au logis. Il ne vous restera plus alors qu'à les placer sur votre banc, en les approchant les unes des autres pour qu'on ne voie pas les réunions, et à les appuyer



LE PETIT TREILLAGEUR.

un peu fortement sur votre terre mouillée, puis à arroser chaque soir pendant une quainzaine.

DE LA MANIÈRE DE FAIRE UN TREILLAGE.

Maintenant, si pour enclore votre jardin, supporter vos plantes grimpantes ou appuyer vos petits bancs, vous avez le désir de faire un treillage, voici comment vous devez vous y prendre :

Ayez d'abord une botte de petites gaulettes que vous trouverez facilement, surtout à la campagne, demandez au marchand qui vous les vendra, une demi-douzaine de pieus pour soutenir votre treillage, puis vous vous procurerez une tenaille, du fil d'archal, un bon marteau, et vous commencerez votre besogne, en enfonçant d'abord d'un pied au moins en terre un de vos pieus à chaque bout du treillis que vous voulez faire ; la chose vous sera facile. Ensuite, prenez vos gaulettes une à une, que vous enfoncerez

en terre à distances égales, — six pouces, par exemple, perpendiculairement, — puis, croisez sur celles-là, à distances pareilles, d'autres gaulettes toutes semblables, en les assujétissant les unes aux autres, au moyen de fil d'archal que vous consoliderez et tournerez comme je vous dirai plus bas. Si des losanges vous plaisent mieux, au lieu d'enfoncer vos gaulettes perpendiculairement, et celles qui les traversent horizontalement, inclinez les premières à droite, — celles que vous croisez par dessus, inclinez-les à gauche, et vous aurez ainsi ces carreaux sveltes, allongés, dont chaque pointe se trouve en bas et en haut, juste au milieu, et qu'on nomme losanges. Il y a bien encore une foule d'autres treillages que vous pourriez faire. — Agissez en cela comme pour la distribution de votre jardin. Voyez ceux des voisins et imitez-les.

L'attache seule ne varie pas, et toujours elle se trouve placée sur les encoignures de chaque losange ou carreau. — Voici comme il faut vous y prendre pour la bien faire :

Prenez 7 à 8 pouces de fil d'archal que vous coupez avec vos tenailles. Tenez-en un des bouts dans votre main gauche, et, de la droite, passez

l'autre extrémité de ce fil dessus et dessous vos gaulettes, de manière à ce que cette attache ainsi passée présente la forme d'un X ; alors entrelacez vos deux bouts de fil d'archal, non pas comme une natte ou comme un nœud, mais comme une torsade simplement ; tournez ainsi trois fois, puis, prenant vos tenailles, coupez les bouts de votre fil de fer aussi près que vous le pourrez ; enfin, si cette explication ne vous suffisait pas, regardez comme sont assemblées et liées l'une à l'autre les gaulettes des autres treillages ; alors, si vous avez le poignet ferme, si vous avez bien serré vos attaches, vous avez fait un treillage irréprochable, et, vienne la pluie, vos plantes grimpantes vont monter à vue d'œil, et bientôt elles embrasseront cette clôture improvisée.

LE PETIT BOTANISTE.



LE PETIT BOTANISTE.

LE PETIT BOTANISTE,

OU

MANIÈRE DE PRÉPARER LES FLEURS

POUR EN COMPOSER UN HERBIER.

L'ÉTUDE de la botanique est une des plus agréables et des plus utiles qui soient au monde. Elle comprend la nomenclature des plantes, l'étude de leurs parties, de leurs formes, de leurs vertus. Mais par là même, c'est une étude longue, compliquée, dans laquelle vous aurez besoin d'être guidés par un professeur habile. Or, comme nous ne pouvons pas être ce professeur, comme de plus c'est une chose toute manuelle et qui doit contribuer à

vos plaisirs plus qu'à votre instruction, dont nous nous sommes engagés à vous entretenir, nous nous occuperons seulement ici à vous indiquer la manière de former un herbier qui pourra devenir pour vous une source d'amusemens pendant l'hiver, après vous avoir entraîné pour sa formation dans mille et une recherches toutes plus charmantes les unes que les autres.

Grâce à cette méthode, vous pouvez conserver, admirer, posséder pendant de longues années ces fleurs que vous aurez cherchées avec tant d'empressement, et que vous aurez cueillies avec tant de joie. Une fois dans vos mains, vous ne craindrez plus de voir se faner ces objets d'une convoitise innocente, qui doivent, avec un peu de soin, de temps, et à l'aide d'une préparation facile, prendre place parmi vos richesses.

Vous devrez ne cueillir les plantes qu'il vous plaira de conserver que par un temps sec, sans rosée, et lorsque déjà le soleil aura pompé toute l'humidité contenue dans le calice des fleurs. Une fois cueillies, et soit que vous les rapportiez dans une boîte, ou bien à la main, mettez-les d'abord dans l'eau pour les faire revenir, puis essuyez-

les bien avec un linge fin et étendez-les dans un livre que vous mettrez en presse. Ainsi préparées, le papier prend l'humidité, mais vous devez avoir soin de les changer de place tous les jours une fois, et même deux, lorsque ce sont des plantes grasses, jusqu'à ce qu'elles soient parfaitement séchées. Il y a encore une autre précaution à prendre, c'est d'écraser la tige des plantes qui retiennent pour l'ordinaire une plus grande portion d'humidité. Lorsqu'elles sont trop épaisses, on peut couper et retrancher longitudinalement une partie des côtes et des boutons, mais avec soin et adresse, et de façon à ce que l'aspect de la plante ne soit pas altéré.

Une fois les plantes bien desséchées, on les met dans du papier blanc non collé, ou bien encore dans de beau papier gris; pour les fixer dessus, n'employez que de la gomme arabique ou de la colle de poisson fondue dans de l'esprit de vin, et mélangée de poudre de coloquinte, afin d'écarter les insectes nuisibles.

Ainsi préparées, vos plantes peuvent se conserver soixante ans et plus, en ayant soin de les tenir dans un lieu sec et à l'ombre.

Quant à la manière de disposer et de ranger les plantes, ce ne peut être qu'une affaire de caprice et de goût, tant qu'on n'a pas étudié la botanique; mais pour ceux qui se sont livrés à cette étude, c'est une classification à faire par famille, et suivant les différens systèmes qu'on a suivis.

Nous devons dire pourtant qu'il y a un inconvénient grave dans la formation des herbiers: c'est que souvent la couleur s'en altère au point de devenir méconnaissable. Pour y porter remède, on a imaginé de peindre du papier avec des couleurs à l'aquarelle (voyez plus loin : *Manuel du petit Coloriste*) qui aient la même nuance que la nature, seulement un peu moins forte; ce papier une fois préparé, vous jetterez les pétales de vos fleurs dans de l'esprit de vin. Là, vous les verrez perdre leurs couleurs, et rien ne restera, si ce n'est une membrane transparente que vous essuierez d'abord entre deux linges, en prenant garde de les froisser; alors vous les appliquerez sur votre papier coloré, à l'aide d'un peu de vernis gras; puis vous poserez sur votre fleur un autre morceau de papier semblable, et vous presserez de façon à ce que les pétales soient

parfaitement et exactement étalées et tendues. Cela fait, vous laisserez votre fleur sécher quelques instans sous presse, après quoi vous n'aurez plus autre chose à faire que de coller votre fleur avec un peu de gomme à la place qu'elle doit occuper.

Afin d'éloigner les insectes de cette sorte d'herbier coloré, il est utile, avant de peindre vos papiers, de les passer dans une décoction d'alun, que vous laisserez bien sécher avant d'y étendre vos teintes.

LE PETIT NATURALISTE.



LA CHASSE AUX PAPILLONS.

LE PETIT NATURALISTE.

LES CHENILLES, LES PAPILLONS.

On distingue trois genres de papillons : le diurne, c'est-à-dire qui vole dans la journée ; le crépusculaire, qu'on ne rencontre qu'avant ou après le lever du soleil ; le nocturne, qui ne voltige que la nuit.

Si l'on souhaite élever les chenilles de ces différens genres, afin d'en suivre la transformation d'abord en chrysalide, ensuite en papillons, il

faudra les nourrir avec les feuilles de l'arbre ou de la plante sur lesquels on les a trouvées, en les tenant dans une boîte dont on doit avoir soin de couper le couvercle, auquel on substitue un morceau de gaze ou de mousseline, et dans le fond de laquelle on met un pouce ou deux de terre. Par ces moyens réunis, les chenilles ont assez d'air pour vivre dans la boîte, jusqu'à ce qu'elles soient prêtes à se transformer en chrysalides, et quand vient le temps de cette transformation, les unes s'attachent par un fil à la gaze qui sert de couvercle, tandis que les autres s'enfoncent en terre.

Plus tard, lorsque la chrysalide doit à son tour, se transformer en papillon, vous voyez celui-ci sortir de sa prison qu'il brise, et se suspendre à quelqu'endroit, ouvrant et repliant ses ailes, jusqu'à ce qu'il soit arrivé à son entier développement. Alors, et quand vous le voyez répandre quelques gouttes d'une liqueur jaunâtre, appelée méconium, le moment est venu de vous en emparer, il est dans toute sa fraîcheur, dans toute sa beauté. Prenez donc une épingle, proportionnée bien entendu à la grosseur de l'insecte, passez-là au travers de son

corselet, puis enfoncez la pointe de cette épingle dans une carte; ensuite approchez la pointe de cette épingle d'une bougie allumée, l'épingle une fois rougie, le papillon est mort, sans avoir reçu l'atteinte de la flamme, la carte s'étant interposée entre le corps de l'insecte et la bougie.

Cette opération une fois faite, il ne s'agit plus d'autre chose que d'étaler le papillon; voici comme il faut vous y prendre :

Vous devez avoir une planche sur laquelle sont pratiquées plusieurs petites fentes ou rainures de grandeurs inégales; dans ces rainures que l'on choisit, suivant la grosseur du sujet à étaler, on fait entrer le corps du papillon, en sorte que ses ailes sont parfaitement à plat sur la planche, alors on les assure doucement avec une aiguille qu'on pique en dessous de la plus grosse nervure, afin de faire manœuvrer les ailes de l'insecte, sans les endommager, et on les range de façon à ce qu'elles soient étendues dans leur plus grand développement et régulièrement posées. Cela fait, on a de petits morceaux de papier très fin, dont on couvre les ailes de l'insecte, on assujettit ces papiers avec quelques fines aiguilles, qui doivent traverser le

papier, en évitant de passer dans les ailes, et s'enfoncer ensuite dans le bois de la planche.

Ainsi mis en presse et au bout d'une dizaine de jours, les papillons peuvent être ôtés des rainures et sont parfaitement raffermis; alors on les place dans des cadres ou dans des boîtes. au fond desquels sont rangées des bandes de liège, recouvertes de papiers qui servent à recevoir les épingles dont les papillons sont percés; puis on a soin de coller dans une des encoignures du cadre ou de la boîte, un morceau de camphre, pour éloigner les insectes nuisibles.

DE LA CHASSE AUX PAPILLONS.

Ayez un petit filet de gaze verte ou échiquier, et lorsque vous poursuivez votre *gibier*, veillez à ce que votre ombre ni celle du filet ne se projette pas sur le papillon que vous souhaitez attrapper, car il s'envolerait aussitôt. Dès

que vous l'aurez pris, fermez le filet, et tenant la poche de gaze de la main gauche, de la droite forcez l'insecte à gagner le fond ; alors avec le pouce et l'index, emparez-vous-en, en le saisissant par son corselet, car si vous touchiez à ses ailes, adieu les belles couleurs dont elles sont revêtues, le tout s'en irait en poussière.

Comme vous ne devez jamais aller en chasse que muni des choses nécessaires, dès que vous avez pris le papillon, usez-en avec lui ainsi que nous avons dit plus haut, c'est-à-dire prenez une épingle et percez-le : garantissez-le par une carte, et quant au feu qui vous est utile pour faire rougir l'épingle, deux allumettes vous serviront. Car, si vous n'aviez pas des cartes, des épingles, un briquet, une boîte dite de chasse et garnie de liége pour piquer vos insectes, vous ne pourriez les rapporter que fort endommagés ; il est encore un petit outil qui vous sera indispensable, c'est une espèce de pince qu'on appelle *bruxelles*, avec laquelle vous tenez les épingles que vous faites rougir, sans cela vous pourriez vous brûler cruellement les doigts.

La chasse aux papillons doit commencer au

mois de mai, et durer tout l'été; or, avec quelque peu d'adresse et beaucoup de persévérance, vous pourrez certainement posséder une foule de ces brillans insectes, dont il nous serait facile de vous dire les noms, la figure et les habitudes; mais ces détails, que vous trouverez dans les ouvrages spéciaux, ne peuvent entrer ici, ce petit livre n'étant fait que pour vous enseigner la manière dont il faut s'y prendre pour amener à bien telle ou telle chose que doivent accomplir vos mains.

Parcourez donc nos bois, nos prés et nos jardins, faites des prisonniers, étalez-les avec le plus grand soin; plus tard, et quand votre collection en vaudra la peine, vous apprendrez à quelles espèces, à quel genre appartient chacun des sujets que vous posséderez. Au surplus, et pour terminer ce qui concerne la chasse aux papillons, nous allons indiquer à nos jeunes lecteurs les plantes ou végétaux dont se nourrissent les chenilles de nos climats; puisque s'emparer d'elles et les nourrir jusqu'à leur transformation en crysalides; est le meilleur moyen de se procurer les papillons dans toute leur fraîcheur.

En avril, dans les orties, les mille-feuilles et les plantains, on trouve les écailles et les callimorphes.

Du 15 mai jusqu'à la fin de juin, vous chercherez parmi les genêts à balais, dans les bois, et vous y trouverez l'agathe, la chenille du chêne, du peuplier, du saule, le grand et le petit minime, avec beaucoup d'autres espèces, desquelles doivent venir plus tard le grand et le petit bombice, le mars et le morio.

En juillet, vous trouverez sur la pomme de terre et la morelle, le sphinx, tête de mort ; le sphinx du troëne se plaît sur le lilas et sur le laurier thym : dans les feuillages du pied d'alouette et du chèvre-feuille, des haricots et du liseron, du caille-lait jaune, du tilleul, de la vigne, vous trouverez le sphinx à cornes de bœuf, la noctuelle, incarnat et le livournieu.

En août, si vous vous mettez en campagne, n'espérez plus trouver de chenilles; regardez sous les parties saillantes des murs, espèces de corniches formées par des tuileaux, vous y verrez les cocons qui renferment le bombice grand-paon : aux pieds des peupliers et des tilleuls, vous trouverez les cocons de smérinthes du peu-

plier et du tilleul; — enfin, dans le creux des vieux saules, les cocons du sphinx demi-paon.

En septembre, vous vous procurerez facilement les chenilles des nocturnes, telles que : les noctuelles volant doré et volant argenté, sur l'ortie et sur le chiendent ; — ensuite, sur le saule et le peuplier : le bois veiné, la porcelaine, la queue fourchue, les hausses-queue.

Pour avoir des pyrales ou des hespériés, on doit chercher parmi les feuilles roulées. Sous les pierres et dans les creux, ou cavités des écorces, on trouve les chenilles des noctuelles et des phalènes.

Presque tous les arbres, tous les buissons, cachent et recèlent des quantités de chenilles, qui naturellement échappent aux regards, mais étendez sous les arbres et sous les buissons un grand linge, ou votre mouchoir, ou même votre parapluie, votre ombrelle renversée si vous n'avez pas autre chose, ensuite vous frapperez les branches avec un bâton et vous ramasserez votre récolte.

Pour la chasse aux chenilles, emportez une boîte divisée en compartimens, afin de ne pas mêler vos espèces, et prenez le soin de mettre

dans chacune des cases, quelques feuilles de la plante sur laquelle vous avez trouvé telle ou telle chenille, car c'est de cette feuille que vous la nourrirez, jusqu'à sa transformation en chrysalide.

DU VER A SOIE.

Le ver à soie est originaire de Chine. Il n'y a pas encore très long-temps que ce laborieux insecte est connu en France, et que sa coque y est filée dans nos manufactures.

Autrefois, les étoffes de soie étaient si précieuses qu'elles se vendaient au poids de l'or; il n'y avait que les empereurs qui en portaient.

Long-temps les Romains et les peu-

ples de l'Orient ont acheté aux Persans la soie dont ils se couvraient, sans pouvoir découvrir son origine. Ce ne fut que vers le temps de la guerre que l'empereur Justinien eut avec ces peuples, que l'on sut que c'étaient ces insectes qui travaillaient la soie. Deux moines furent envoyés aux Indes par ce souverain; ils en rapportèrent des œufs avec les renseignemens nécessaires pour faire éclore, élever et nourrir les vers, et en tirer la soie.

Au reste, cette brillante et somptueuse production était encore si rare en France du temps de Henri II, que, même à sa cour, peu de personnes en portèrent, et lui fut le premier qui porta des bas de soie.

Tout le monde sait comment elle est devenue commune par les soins qu'ont eus plusieurs de nos rois d'exciter l'industrie des manufacturiers qui s'occupent de ces produits, et par les encouragemens et les récompenses qu'ils ont accordés à ceux qui s'occupent de l'éducation de ces précieux insectes.

C'est vers le mois d'avril qu'on fait éclore les œufs du ver à soie en les exposant sur des tablettes ou rayons à jour, à une température

qu'on doit élever peu à peu jusqu'à 22 degrés en partant de 15. Dix à quatorze jours suffisent pour les faire éclore. Une once d'œufs peut contenir quarante mille vers.

Dès qu'ils sont éclos, donnez-leur de petites feuilles tendres et fraîches de mûrier blanc, ou bien si, à cause de la saison peu avancée, vous ne pouvez en avoir, donnez-leur à la place de petites feuilles de jeune laitue.

La chenille du ver à soie a seize pattes, six écailleuses et dix membraneuses; on voit une petite corne sur le dernier anneau placé auprès de ses deux dernières pattes. Sur sa tête on peut voir six petits grains noirs: trois de ces grains sont convexes et transparens, ce qui les a fait regarder comme les yeux de l'animal.

Sur les anneaux placés le long de ses côtes, on observe des petites ouvertures ovales en forme de boutonnières, qui sont les stigmates ou organes de la respiration.

La soie n'est qu'un extrait des alimens dont l'insecte se nourrit; la preuve en est que de leur qualité dépend sa perfection. On observe que les mûriers noirs ne fournissent à nos vers qu'une soie grossière, tandis que les mûriers blancs

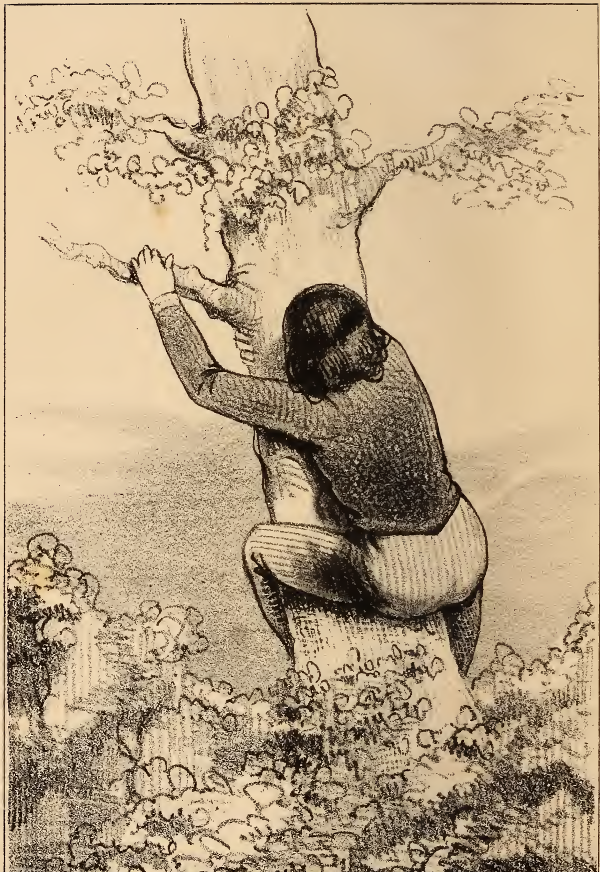
leur en font produire une bien supérieure : somme toute, et malgré les améliorations, la soie de Chine est encore la plus belle.

Lorsque vous aurez bien repu un ver à soie de la feuille du mûrier, vous verrez son corps devenir luisant et comme transparent. Il se purgera par la diète, il devient mou, il cherche un endroit où il puisse travailler à la structure de sa coque. Présentez-lui alors quelques menus brins de balai, vous le verrez aussitôt s'y retirer et porter sa tête à droite et à gauche pour attacher ses fils de tous côtés. Sans doute alors que ce premier travail vous semblera informe, mais comme le ver à soie est destiné par la nature à vivre en plein air, son instinct lui prescrit d'en user ainsi pour se mettre à l'abri des pluies qui l'atteindraient sur les arbres où il vit d'ordinaire.

Cette soie grossière se nomme fleuret, on l'appelle filoselle quand elle est préparée. Dès que l'insecte se trouve suffisamment entouré de cette bourre, il commence sa véritable coque ; cette coque, qu'il finit ordinairement en deux ou trois jours et quelquefois en un seul, et même en quelques heures, est composée de cinq à

six couches de fil de soie posées en zig-zag les unes sur les autres.

La longueur de ce fil de soie est de mille à onze cents pieds ; la moindre est de sept à neuf cents.



LE PETIT DÉNICHEUR.

LES OISEAUX.

Les plaisirs qui naîtront pour vous de la culture de votre petit jardin, de la recherche des papillons et de l'éducation de ces industrieux insectes dont nous venons de vous entretenir, ne seront pas les seuls que vous procurera votre séjour à la campagne. Là, mille plaisanteries innocentes vous seront permises.

Là, vous pourrez faire chaque jour une foule d'observations curieuses ou attachantes sur les papillons, les fleurs,

les oiseaux. Combien n'ai-je pas ri, dans ma jeunesse, de cent bons tours dont j'ai été témoin! De combien de douces larmes n'ai-je pas senti mes paupières se mouiller lorsqu'il m'était donné de voir de près la tendre prévoyance, le merveilleux instinct de ces petits musiciens emplumés dans lesquels Dieu a mis, avec la grâce et l'harmonie, cette active sollicitude, cette complète abnégation, cet amour maternel si doux et si touchant, qu'il vient nous remuer le cœur, et nous fait rêver à nos mères. Entraîné par mes souvenirs, je ne clôrai pas ce chapitre sans vous en citer un ou deux exemples; peut-être en ai-je déjà parlé autre part, mais qu'importe?

Nous habitions une petite maison tout proche d'un bois, si bien que le moindre souffle de vent nous apportait les senteurs embaumées, de l'aubépine, du chèvre-feuille, et cette bonne odeur de feuillage ou de terre mouillée que vous savez, suivant que la saison était plus ou moins avancée, et suivant les variations de la température. Là, dès l'aube, nous entendions les chants d'une multitude d'oiseaux qui, dès les approches du printemps, se hâtent de construire les nids où doivent être abritées leurs jeunes familles, les uns

parmi les ajoncs qui se trouvent au bord des étangs, — les autres au sein des buissons touffus ; — Ceux-là sur le sommet inaccessible des chênes séculaires ; — Ceux-ci dans l'humble mousse qui couvre leurs racines de ses étoiles verdoyantes.

A leurs cris, à leurs chants, nos hôtes familiers mêlaient leurs voix ; nos hirondelles et nos martinets sur le bord des toits ; nos fauvettes et nos pinçons, nos loriots et nos mésanges sur les arbres fruitiers épars dans le jardin, en sorte qu'en voyant tout ce mouvement, l'envie me prit d'avoir une jeune couvée en ma possession, et je priai le jardinier de m'en procurer une.

Le choix de Nicolas tomba sur un nid de pinçons, qu'il m'apporta triomphalement dès le lendemain. Ils étaient cinq. — A peine recouverts d'un mince duvet, il me fallut les abriter de la fraîcheur des nuits avec un morceau de ouate qui simulait pour eux les ailes de leur mère ; quant à leur nourriture, rien n'était plus aisé ; un peu de mie de pain écrasée dans du lait, auquel venait se joindre une parcelle de jaune d'œuf, voilà quelle était leur cuisine ; mais que de soins ! que d'assujétissement ! que de temps perdu ! im-

possible de s'éloigner une heure de la maison, ou cinq petits becs, presque toujours ouverts, me demandaient la subsistance avec des cris plaintifs et des battemens d'ailes réitérés.

J'avoue que j'avais si grand peur de les laisser mourir de faim que je n'osais presque bouger d'auprès du nid; trois jours se passèrent ainsi.

— Eh ben! comment qu' vous vous trouvez de vot' métier d' nourrice, me dit un matin Nicolas, c'est ben assujétissant, n'est-ce pas?

— Ma foi oui, répondis-je, plus de promenades, presque pas de sommeil; une préoccupation continuelle. — Il est vrai qu'ils sont bien gentils! — et puis, ils me connaissent si bien! mais c'est égal, et, comme tu dis, c'est bien assujétissant.

— Ah ça! pourquoi que vous vous donnez tout ce mal-là? leurs père et mère n'ont pas besoin de vous pour les nourrir; les pauv' bêtes m'ont suivi quand je vous les apportais; aussi n' font-y pas d'aut' métier que d' passer et de rapasser devant la fenêtre de vot' chambre; par ainsi, croyez-moi, mettez une cage dessus l'appui qu'est en dehors, posez votre nid dedans, et ne vous mêlez

de rien; pis vous verrez si leurs parens ne viennent pas aussitôt apporter la pitenne.

Je suivis le conseil de Nicolas, et, la cage une fois attachée solidement sur la fenêtre, je me cachai vite dans un coin. Le père et la mère étaient en observation sur un arbre voisin; dès qu'ils eurent aperçu la cage, ils accoururent en poussant des cris de joie, ensuite ils s'en allèrent, mais ce ne fut que l'espace d'un instant, et pour s'en revenir bientôt, l'un après l'autre, apporter la becquée à leurs petits qui sautillaient et gazouillaient en la recevant à travers les barreaux.

La journée se passa ainsi pour moi délicieusement. Le lendemain venu, je voulus voir jusqu'où la tendresse que montraient le père et la mère pour leurs petits pouvait aller, et si elle leur ferait oublier ou braver une juste méfiance. Je posai donc la cage sur une table, intérieurement, et assez avant dans la chambre pour pouvoir fermer la fenêtre sans la heurter, puis je me cachai derrière les rideaux, et j'attendis. Les oiseaux ne furent pas longs à se décider; ils passèrent d'abord devant la fenêtre afin de s'assurer de ce qu'étaient devenus leurs enfans; d'abord leur air était fort effrayé, et je pensais que jamais ils

n'oseraient franchir la distance qui les séparait, quand tout d'un coup le père entra résolument, attiré par les cris que poussaient les petits.

Je le laissai venir ainsi cinq ou six fois, à la septième, je pris mon temps, je poussai la fenêtre et je fis ainsi prisonnier le chef de cette famille de pinçons. Plus d'un quart d'heure se passa avant que je pusse l'attraper; volant deça et delà, se ruant sur les vitres, frappant sa tête au mur, au miroir, partout où il espérait trouver une issue, il opposait à mon désir de m'en emparer une résistance désespérée; enfin, la force lui manqua, il s'abattit dans une encoignure de la chambre où je le saisis, mais seulement pour le baiser, car je respectais en lui l'amour paternel, et de suite, ouvrant la fenêtre, je le laissai aller.

Après une telle aventure, je n'espérais plus le revoir; je me trompais grossièrement, et dix minutes au plus s'étaient écoulées que, se fiant à son agilité, ou bien à ma générosité, ou bien enfin, décidé à risquer sa liberté et sa vie, s'il le fallait, pour ses petits, le pinçon jadis prisonnier rentrait dans cette chambre fatale où il avait laissé quelques-unes de se plumes, dont il devait avoir gardé un si effrayant souvenir, mais où

l'appelaient les cris de détresse de sa jeune progéniture.

Devenus grands, les cinq oiseaux purent se passer de leurs parens qui peu à peu les abandonnèrent pour se livrer aux soins nécessités par une autre couvée.

L'amitié, l'union, la paix régnaient entre eux : jamais de querelles, de coups de bec à propos de ceci ou de cela, d'un grain convoité, d'un fruit ou d'un morceau de biscuit enlevé ; ces petits pinçons-là s'aimaient comme devraient toujours s'aimer des frères. — Au reste, vous allez en juger : J'avais auprès de moi un parent — un ami — un peu philosophe — fort obstiné, et qui déplorait amèrement le sort de mes petits pinçons. — Quelle singulière marque d'amitié tu leur donnes là, disait-il, restreindre le vol de ces pauvres oiseaux dans un cercle de quinze à dix-huit pouces, eux qui sont faits pour parcourir l'espace, — et tu appelles cela aimer ? — Mais que feraient de plus la haine, la cruauté, je te le demande à toi-même ? — A demi-convaincu, et n'osant résister à une autorité que j'avais toujours respectée, je fis mes conditions, c'est-à-dire que je consentis à

laisser aller trois oiseaux, pourvu qu'un couple me restât. Le philosophe ouvrit la cage, y prit gravement trois oiseaux qu'il lança dehors; puis, après avoir fait cette expédition philantropique, pendant laquelle je détournais les yeux, il s'en alla faire un tour de jardin, satisfait de penser qu'il avait rendus libres trois malheureux prisonniers.

Mais, de même qu'il y a des prisons où nous nous trouverions heureux de vivre auprès d'une personne aimée, plutôt que d'user d'une liberté qu'elle ne peut partager, de même, les petits pinçons n'eurent pas le courage de s'en aller loin des lieux où leurs frères bien aimés restaient captifs, et au premier appel que firent ceux-ci, ils revinrent se groupper tous trois auprès de la cage. — A cette vue, je ne pus retenir un cri de joie, et j'appelai mon philosophe, en lui disant : voyez comme ils s'aiment, et dites-moi à votre tour s'ils ne seront pas plus heureux ici, dans leurs dix-huit pouces carrés, — comme vous disiez, — que sous cet immense horizon où nulle voix amie ne les appelle? Pour toute réponse, mon cher parent prit son mouchoir, renvoya les oiseaux, décrocha la cage,

et l'ayant accrochée à la persienne d'une fenêtre du rez-de-chaussée, il reprit sa lecture avec sa promenade.

J'avais le cœur serré, et les larmes aux yeux de cette cruelle expédition; pour les petits pinçons restés en cage, ils ne buvaient ni ne mangeaient, et toute leur occupation était de crier à tue-tête, comme ils avaient déjà fait une première fois. Ainsi appelés, ceux qui avaient dû fuir sous les coups de mouchoir, revinrent vite prendre leur place dessus la cage, comme devant; mais ils y étaient à peine installés, que le terrible promeneur revint, prit un balai et les pourchassa de nouveau; à cette vue, mon mécontement se fit jour par quelques expressions un peu osées, car je dois dire que mon parent, homme fort doux et fort bon, du reste, me paraissait à cause de sa persistance, un monstre d'inhumanité.— Écoute, me dit-il en riant, lorsque les pinçons se furent envolés, après celle-ci, je ferai une dernière épreuve, et s'ils reviennent encore, je te les laisse.

Heureux de cette promesse, et quelque chose dans mon cœur me disant que les pauvres petits oiseaux n'abandonneraient pas leurs

frères, j'acceptai ce marché d'un air reconnaissant.

Au même appel, en aussi peu de temps, ils revinrent en effet; mais la dernière épreuve vint m'ôter l'espérance de voir mes favoris en sortir victorieux, car, pour cette fois, ils furent inondés par un arrosoir. Ah! m'écriai-je (*tout bas*)! homme sans cœur, sans entrailles! bête féroce! scélérat! Voilà que tu les bannis à jamais maintenant — sans regret — sans pitié! Vous pensez bien que tout ceci s'adressait à mon cher parent que je regardai pendant une heure comme l'être le plus cruel qu'on pût imaginer. Et comme les deux captifs continuaient à crier : oui, oui, appelez-les, leur dis-je — ils sont loin à présent, et ne reviendront plus, c'est bien fini — jamais vous ne les reverrez.

Alors je pris ma tête dans mes mains et je me mis à pleurer pour décharger mon cœur; — mais, ô surprise! ô bonheur! ô nature! quand je levai les yeux vers la croisée, j'y aperçus, à travers le brouillard que formaient mes larmes, toute la petite famille réunie; les uns dedans, les autres en dehors, rencoignés, mouillés, et regardant d'un

air d'effroi celui qui les avait ainsi traités, et qui s'en revenait vers nous.

Je n'attendis pas son retour pour user de mes droits, et, relevant en hâte la porte de la cage, je me disposais à prendre les oiseaux pour les y remettre, mais, plus pressés encore que moi, ils ne virent pas plutôt la bienheureuse porte ouverte qu'ils rentrèrent d'eux-mêmes dans leur habitation, et bientôt tous les cinq se mirent à chanter comme des bienheureux.

Et maintenant si, à cause de ce très véridique récit, vous prenez les pinçons en estime, n'allez pas croire qu'eux seuls possèdent les vertus du *coin du feu*, l'amour de la famille; et laissez-moi vous raconter encore une autre aventure arrivée à deux pauvres petites pies.

C'étaient deux pies grièches que j'avais achetées toutes jeunes à de méchans vauriens qui voulaient s'amuser à les *quiller* à coups de pierres.

L'une des deux, l'aînée je crois, ou du moins la plus forte, s'était faite la mère et la protectrice de l'autre, et, de son côté, tout était bienveillance, tendresse, tandis que, de l'autre, tout était exigence et tyrannie; car, pour rien au monde, celle-ci ne voulait être quittée, même un instant,

en sorte que, si la faim forçait l'aînée à descendre du bâton qui les réunissait, pour aller chercher sa nourriture, la plus jeune l'appelait avec des cris plaintifs, en la regardant de l'air du reproche, jusqu'à ce qu'elle remontât, ce qui n'était jamais long; souvent je m'amusais à prendre celle-ci pour la poser hors de son domicile; l'autre alors se livrait à toute la violence de son chagrin, faisant entendre un cri plaintif, en s'agitant comme une personne au désespoir; rien, dans ce cas, ne retenait sa compagne qui, ne pouvant encore voler, grimpait après la cage, ou tournait autour, en s'accrochant de ci, delà, jusqu'à ce qu'enfin elle eût trouvé la porte, et, quand elle y avait réussi, elle reprenait vite sa place, côte contre côte et plume contre plume, en écoutant avec soumission les reproches que lui adressait sa sœur, — doux reproches sans doute, et remplis de tendresse, car la plaignante les faisait en appuyant sa tête sur la poitrine de l'accusée.

Un matin, en allant visiter mes pies grièches, j'eus le chagrin de voir la plus jeune tombée sur le plancher de la cage, et déjà toute raidie par la mort, tandis que l'autre la regardait d'un air

morne, et sans faire un seul mouvement. Sa douleur dura plusieurs jours, pendant lesquels elle ne voulut ni manger ni sortir, enfin, et comme on lui laissait toujours la porte ouverte, elle (ou plutôt il, car c'était un mâle) finit par profiter de cette demi-liberté qu'on lui offrait, et bientôt il ne rentra plus chez lui que pour prendre ses repas, ou le soir venu.

Or, il arriva qu'un matin la fenêtre étant ouverte et les ailes de l'oiseau étant poussées, il s'envola.

Je n'espérais plus le revoir, mais il en fut tout autrement; dix fois dans la journée il arrivait frappant aux vitres, quand la fenêtre était fermée, pour qu'on la lui ouvrît; alors *monsieur* s'en allait au buffet, *mordant* ici et là du fromage qu'il aimait beaucoup, piochant après le beurre, s'il en trouvait, ou déchirant un petit lopin ou de bouilli ou de rôti, car il aimait passionnément la viande, et puis, le soir venu, il allait de lui-même dans sa maison d'osier, et se livrait au sommeil en songeant, — je le crois, — au compagnon chéri qu'il avait perdu!

Bientôt l'oiseau prit l'habitude de coucher dehors sur un lilas qui faisait face aux croisées

du salon; puis ses absences se prolongèrent si bien qu'il y eut des jours où il ne revenait plus même aux heures de repas.

C'était le temps de l'été où les oiseaux se choisissant une compagne, commencent à faire le nid qui doit abriter leurs petits. — Une fois nous avions été deux jours sans le revoir, lorsqu'une paysanne vint m'avertir qu'elle venait de le voir assez loin dans la plaine, mangeant d'un air fort peu craintif les miettes du repas des moissonneurs.

Je me mis donc en route, et mon premier appel amena l'oiseau sur mon doigt, alors je l'emprisonnai dans ma main de peur qu'il ne m'échappât, et je me dirigeais vers la maison, lorsque le désespoir s'empara de lui : sa femme et ses enfans lui apparurent, l'une veuve, les autres orphelins, d'un père et d'un mari prisonnier, et le résultat de ces réflexions fut qu'il me pinça jusqu'au sang et que je le lâchai.

En agissant ainsi c'était mal pour moi, mais pour sa petite famille c'était bien, et maintenant que je sais ce que sont un ménage et des enfans, j'approuve complètement cette conduite qu'alors je blâmai.

Je pourrais allonger beaucoup cette narration*, en vous disant les mille et une gentillesses, les traits d'intelligence, d'esprit et d'amabilité dont j'ai été témoin pendant plusieurs années, que je me suis occupée, aux heures de loisir, de l'éducation d'oiseaux que j'avais élevés. Mais, comme je ne veux pas grossir ce petit ouvrage, de digressions et de récits trop étrangers, au cadre que je me suis proposé de remplir, je vais terminer ce chapitre, déjà bien long, en vous disant à quelle époque de l'année et en quels lieux vous pourrez surprendre en leurs nids les petits nouvellement éclos des oiseaux qui, pour l'ordinaire, habitent vos jardins, vos vergers, et les bois qui vous avoisinent, ceux du moins dont le caractère vous procurera la récompense des soins que vous prendrez de leur éducation.

* Cette petite historiette de la Pie Grièche, est empruntée aux *Infortunes de Minette*, ouvrage du même auteur, appartenant à M[lle] D. Eymery.

L'alouette, cet oiseau dont l'encolure est si charmante, le corsage si fin, dont le vol est semblable à la voile qui cingle l'air, et dont les chants animent nos prairies, et nous annoncent le printemps; l'alouette fait son nid dans les blés, dans les prairies, et même aussi dans les bruyères qui parent nos bois; le fond de ce nid est en terre, il est fermé par des brins d'herbe; la ponte de l'alouette se fait en mai, en juillet, en août, et chaque ponte produit quatre ou cinq œufs grivelés.

Lorsque vous la tenez en cage, elle se nourrit de grain, comme les autres oiseaux, mais on la régale beaucoup en lui donnant des mouches, des vers et des œufs de fourmis.

Le chardonneret, qui est paré des mains de la nature, des couleurs les plus vives et les plus agréables, possède aussi l'un des plus jolis gosiers que l'on puisse entendre; il fait son nid avec de la mousse, de la laine, et le garnit intérieurement de toutes sortes de poils. Le nid du chardonneret se trouve dans les buissons, dans les arbrisseaux, dans les embranchemens des arbres fruitiers; la ponte de ses œufs a lieu en

mai, en juin, en août, chacune d'elles produit de six à huit œufs. Cet oiseau se nourrit de grain.

Le bouvreuil est un habitant de nos vergers, sur les arbres desquels il fait son nid. La ponte de ses œufs dure depuis le mois de mai jusqu'en août. — C'est un joli oiseau, un peu replet, au bec recourbé, dont la poitrine est rougeâtre, le reste du corps d'un beau gris, et dont la tête semble couverte d'un chaperon du plus beau noir. En liberté, il est très friand des bourgeons de toute espèce d'arbre à fruit; en cage, vous pouvez le nourrir de grain.

La fauvette est un tout petit oiseau fort joli, et dont le ramage et les chants rivalisent avec ceux du rossignol. Parmi les nombreuses espèces de fauvettes, on distingue entre toutes la fauvette à tête noire; au-dessous de cette tête couverte de velours, comme celle du bouvreuil, est un joli cou gris cendré; le dos est vert, la poitrine et le ventre d'un gris blanchâtre, le bec est noir. Toutes les fauvettes se nourrissent de

mouches et de vers; en liberté, elles aiment les lieux aquatiques et les jardins fruitiers.

Les petits qu'on élève se nourrissent d'une pâtée faite avec du chenevis écrasé, du persil haché et de la mie de pain bien arrosée. On doit les mettre dans une cage couverte où le jour et l'air n'entrent que par la porte. L'hiver, il faut les tenir chaudement.

Le pinçon fait son nid contre un arbre; il le construit avec de la mousse verte, de petits brins de broussailles et des crins de cheval; il pond six ou sept œufs dans le cours de l'année. Les couleurs de ses plumes sont un mélange de rougeâtre et de verdâtre pour le dos et le ventre; sa tête est ordinairement bleue; son ramage est un des plus agréables que l'on puisse entendre; quant à ses mœurs, j'en ai parlé plus haut. Très facile à nourrir, le pinçon vit de graines.

La mésange, dite mésange parus, est la plus petite, la plus jolie, et celle qu'on peut élever le plus facilement entre toutes les espèces de mésanges.

Son bec est fin, extrêmement pointu, et son

œil est doué d'une grande vivacité, ce qui lui donne beaucoup de physionomie. Quant à ses plumes, qui sont d'un gris roussâtre, elles viennent si avant sur le bec et sont si longues, que ses narines en sont couvertes et qu'elles paraissent huppées ; ses jambes aussi sont couvertes de plumes jusqu'au talon.

Pleine d'activité, d'existence, les mouvemens de la mésange sont remplis de grâce; elle s'apprivoise facilement, s'attache à son maître qu'elle reconnaît entre tous ; elle est susceptible de recevoir une instruction qui la rend des plus amusantes.

Sa nourriture est celle des autres oiseaux, seulement il faut avoir soin de lui écraser le chenevis qui en fait la base. Si vous l'accoutumez à sortir dans la chambre, vous la verrez voler de çà et de là avec l'air joyeux d'un écolier en vacances ; mais dans la cage, elle va du bas en haut, et du haut en bas, en grimpant après ses barreaux, et lorsque vous lui donnerez un peu de viande ou du fromage de Gruyère qu'elle aime beaucoup, vous la verrez le prendre entre ses pattes, et le déchiqueter avec son bec comme ferait un oiseau de proie. Mais son plus

grand régal, son mets favori, celui avec lequel vous la ferez venir à vous et becqueter entre vos lèvres et tâcher d'essayer à vous ouvrir les doigts s'ils renferment l'objet de sa convoitise, c'est une mouche. — Une petite mésange que j'avais élevée les aimait si passionnément, que plusieurs fois elle en mangea 120 et 150 en moins d'une heure; nous étions quatre ou cinq personnes occupées à lui en chercher, et elle n'était jamais en retard pour les manger, volant de l'un à l'autre pour nous les prendre, dès qu'elle s'apercevait que la main était refermée sur l'insecte dont elle faisait ses délices.

La mésange fait son nid avec de la bourre dans le creux des arbres, elle y pond ordinairement dix ou douze œufs, quelquefois plus, ces œufs sont gris cendré, tiquetés de rouge.

Quand elle vit en liberté, vous verrez souvent la mésange voler de fleur en fleur, comme ferait un papillon, pour prendre au sein de leur calice de petits insectes, des moucherons, dont elle est grand amateur.

LE PETIT COLORISTE.



LE PETIT COLORISTE.

LE PETIT COLORISTE.

A la ville comme à la campagne, l'hiver comme l'été, il est un amusement qu'on peut prendre, un petit talent qu'on peut acquérir. Ce petit talent est celui à l'aide duquel on en arrive à laver des lithographies, telles que : fleurs, figures, animaux, paysages.

Ceux qui désirent apprendre le coloriage, doivent d'abord se procurer deux paires de bons pinceaux, fins et moyens, que l'on emmanche deux à deux dans de petits bâtons appelés hampes; puis, une boîte de couleurs assorties ainsi :

Gomme gutte, jaune indien, ocre jaune, ocre de rue, rouge de Saturne, vermillon, laque, terre de Sienne brûlée, bistre ou bitume, sépia colorée, sépia noire, bleu-gris, brun de Madère, vert émeraude, bleu de cobalth, de Prusse, d'indigo.

Les premières leçons se prennent sur du papier rayé ou carroyé. On y étend les différentes teintes qu'on y veut mettre, en faisant attention de ne pas tacher, ni dépasser ; pour remplir une raie par exemple, vous commencez à poser votre pinceau en haut, appuyé sur la gauche, puis, quand vous avez bordé un petit bout avec le pinceau, assez plein pour que la couleur ne sèche pas trop vite, vous remplissez prestement l'espace vide entre vos deux raies, en arrivant à votre droite et tenant le pinceau perpendiculairement, et non couché, car sans cela son ventre vous ferait dépasser la ligne qui doit rester pure. Ensuite, vous revenez vers la gauche et vous reprenez dans la teinte, qui doit être faite assez pleine pour se trouver encore mouillée, sans quoi, et si vous lui aviez laissé le temps de sécher, la couleur humide que vous joindriez à l'autre, ne pouvant se mêler, ferait une tache.

Après avoir fait d'une manière satisfaisante vos carreaux et vos raies, prenez des costumes; — plusieurs feuilles en noir et une semblable en couleur qui vous servira de modèle.

Mais, comme le papier sur lequel on imprime les estampes, gravures ou lithographies est un papier qui boit, vous devrez faire une liqueur nommée encollage, à l'aide de laquelle vous préparez votre papier. Ayez un sou de colle de Flandre, un sou de savon blanc que vous râpez, et que vous faites dissoudre dans une bouteille d'eau environ; vous mettez cela sur le feu, et vous tournez jusqu'à ce que le tout soit fondu, après quoi vous y ajoutez un sou d'alun en poudre, lequel, en fondant, donne à l'encollage, l'apparence du lait. — Quand tout est fondu, vous passez la liqueur, et vous en augmentez le volume jusqu'à concurrence de quatre bouteilles que vous bouchez bien et mettez au frais, pour vous en servir au besoin.

A l'aide d'un gros pinceau appelé *blaireau*, vous préparez vos feuilles en passant doucement la liqueur dessus, jusqu'à ce que vos gravures soient traversées partout, et puis vous les faites

sécher sur une corde bien propre et garnie de papier gris.

Vos feuilles une fois séchées, il arrivera peut-être quelquefois que le papier trop encollé par place sera rétif, et repoussera la couleur; ayez alors un peu de fiel de bœuf, et mêlez-en dans les teintes que vous préparez.

Une fois que vous avez le modèle sous vos yeux, appliquez-vous à en deviner les tons, à voir de quoi ils se composent, afin de les bien imiter; car il arrive rarement que les couleurs s'emploient pures et sans mélange.

Ainsi, la gomme-gutte et le jaune indien mêlés au bleu de Prusse et à l'indigo font les verts clairs. Pour faire des verts chauds et dorés, vous ajouterez de la terre de Sienne brûlée, ou du rouge de Saturne, ou même de la laque.

Pour obtenir un vert foncé, vous mettrez dans du bleu d'indigo, mélangé de jaune indien, soit de la sépia, soit de la teinte neutre, ou bleu-gris.

Il arrive presque toujours dans les paysages que, pour les lointains au soleil, on fait dominer, dans les teintes, le minium ou rouge de Saturne et la laque, tandis que, pour les fond

bleuâtres et privés de lumière et de soleil, vous employez le cobalth, qui est un ton fin et léger.

La laque, mêlée au vermillon ou au rouge de Saturne, fait l'écarlate, le rouge sang de bœuf, l'amarante et toutes les nuances plus ou moins rouges.

Pour les vêtemens de vos personnages, cela varie à l'infini; il vous faudra chercher, et votre intelligence peut seule vous aider à défaut de maître; ainsi, les marrons foncés se font avec de la sépia, les marrons dorés, en y ajoutant soit de la laque, soit de la terre de Sienne brûlée.

Les tons de chair se font tantôt avec de l'ocre et du vermillon, tantôt avec de la terre de Sienne brûlée.

Le bleu de ciel est d'ordinaire un composé de bleu de Prusse léger et de cobalth. Si vous avez à y mettre des tons gris, vous emploierez le cobalth et le bleu-gris ou la teinte neutre mêlés.

Si le ton doit être rougeâtre dans votre ciel, comme par un temps d'orage, mélangez-le de vermillon. Les tons rosés qu'on voit dans le ciel s'imitent avec du minium mélangé de laque;

si vous les voulez plus jaunâtres que rosés, vous y ajouterez un peu d'ocre, ainsi de suite.

La laque et les bleus font du lilas, si vous y joignez beaucoup d'eau; moins vous mettez d'eau, plus le ton est fort, vigoureux; et la même couleur, qui eût été lilas, fait du violet.

Pour en faire l'ombre, on doit y ajouter tantôt du bleu-gris, qui fait une ombre froide, tantôt de la terre de Sienne brûlée, ou du bitume, où de la sépia, qui font une ombre chaude et au soleil. Quand je dis *ombre au soleil*, on doit me comprendre; chaque objet, même le plus éclairé, a son ombre; c'est l'ombre qui fait tourner les objets, qui en indique la forme, l'effet, les plis, les parties arrondies ou creuses, saillantes ou rentrantes. Toutes les couleurs, même les plus claires, ont leurs ombres. Prenez un mouchoir blanc, dépliez-le, posez-le où vous voudrez, et regardez-le; dès qu'il a le moindre mouvement, les plis en sont ombrés de gris et de bleu — si c'est à l'ombre; d'un ton jaunâtre, si c'est au soleil.

On peut arriver en suivant cette méthode à quelque chose de satisfaisant et à un résultat qui plaise et qui amuse. — Pour faire tout à fait bien il faudrait posséder deux qualités, qui ne se donnent pas — qui ne peuvent même s'indiquer, mais dont j'aime à vous croire doués, mes chers lecteurs. — Le goût et le sentiment.

FIN

TABLE.